新たなる冒険、Xakの世界に今、
元気!かわいい!ドキドキ!そんな女の子の恋の大冒険。
「ラトク待ってて…私、負けない!」
In magical adventure
FRAY
©1990 MICRO CABIN
MSX2「Xak」開発の最強スタッフ
● Game Desigh, Snenario & Programming/中津泰彦
● Game Design & Graphic/末永仁志
● Graphic/古屋賢三・陣内靖弘
● Sound/新田忠弘
● Image Illustration/ここまひ
●コミカルモンスター!
MSXの限界に挑戦したユーモアあふれる動きが特長です。ボスキャラには16パターンものアニメーションをするものも登場します。
●カラフルマジックパワー!
ロッド(杖)による攻撃8種類、スクロール(巻物)魔法11種類。多種多彩な攻撃魔法がバトルシーン中、すべてカラフル・アニメーション。
●ビックスケールシナリオ!
Xakを基本に作り上げられた「FRAY」の世界は言うまでもなく壮大。フェアレスの町での登場人物との再会も楽しみのひとつ。
●リアルアニメーション!
VRシステム(Ver.2)搭載の多重スクロールやアニメーション効果により、美しく、よりリアルな画面を演出します。今までには体験したことのないような感覚を味わうことができます。
MSX ONLY!
Special Version
新機種MSX turbo R ● MSX turbo R 専用3.5"2DD5枚組 S-RAM対応
操作性アップ!
魔法を使うと、フレイが呪文を叫ぶ!
プロローグ&エピローグはtubo Rスペシャルバージョン!
● MSX2 MSX2+専用 3.5"2DD 4枚組 MSX MUSIC 対応FM音源 S-RAM対応
12月6日
新発売
各¥7,800
税別

# MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

## 微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37㎜ピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
**標準価格60,000円(税別)**

## 大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
**標準価格36,800円(税別)**

## より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップⅡ』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
**標準価格49,800円(税別)**

## ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。(左)

連射ジョイパッドJS-303T **標準価格2,000円(税別)**　グラフィックボールGB-6 **標準価格9,800円(税別)**

## MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可。)

ビデオデジタイザーHBI-V1
**標準価格29,800円(税別)**

## パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
**標準価格32,800円(税別)**

## F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールⅠには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

## らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

## ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

**クリエイティブパソコンF1XV**
HB-F1XV 標準価格69,800円(税別)

# F1·SYSTEM

# C O N T E N T S

## 1991 JANUARY 1



### ●スペック表の見方

**Mファンソフト** ❶
☎03-431-1627 ❷
**1月23日発売予定** ❸

| | | |
|---|---|---|
| 媒体 | 2DD ×2 ♪ | ❹ |
| 対応機種 | MSX 2/2+ | ❺ |
| VRAM | 128K | ❻ |
| セーブ機能 | ディスク | ❼ |
| 価格 | 6,800円 | ❽ |

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものは MSX MSX2/2+、MSX2は MSX2/2+ MSX2+でしか動かないものは MSX2+専用、turboRでしか動かないものは MSX R と表記されています。⑥RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

### ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

### ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

**☎03-431-1627**

※注意/12月22日~1月6日の間は編集部はお休みです。

期待の人気ゲーム、エメドラいよいよ登場！

# エメラルド・ドラゴン

待ちに待ったエメラルド・ドラゴンがついに発売される。それぞれのキャラがもつ個性、変化に富んだストーリー。魅力は尽きない。とにかくその魅力にたっぷり迫ってみる。

グローディア
☎03-220-5226
12月中旬発売予定

| 媒体 | 2DD ×5 ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 8,800円 |

## オープニング・ストーリー

聖地イシュ・バーン。かつてこの地には、人間やドラゴンをはじめとする多くの種族が共存していた。しかし何者かがこのイシュ・バーンに呪いをかけたのだ。呪いはなぜかドラゴンにだけ向けられたものだった。ドラゴン達は次々と息絶えていきついには住み慣れたイシュ・バーンを去り、ドラゴン小国へと移り住んでいくのだった。

ドラゴン小国に移り住んでから、しばらくして１匹のドラゴン(アトルシャン)が生まれた。ドラゴンの子供が生まれるなんて珍しいことで、そのため大切に育てられていったのである。

ある時、イシュ・バーンからドラゴン小国に１隻の難破船がうちあげられた。船の中には赤ん坊の生存者がいた。赤ん坊はタムリンと名付けられ、同じ年頃のアトルシャンといっしょに育てられた。2人はとても仲良く暮らし、兄妹のように育っていった。そんな楽しい生活もつかのま。タムリンが16才のとき、ドラゴン族の長老である白龍に、人間界に戻ることを勧められる。タムリンは人間界に帰る決心し、2人は別れていくのだった。アトルシャンの角笛を片手にもって。

聖地イシュ・バーンを呪いが襲った

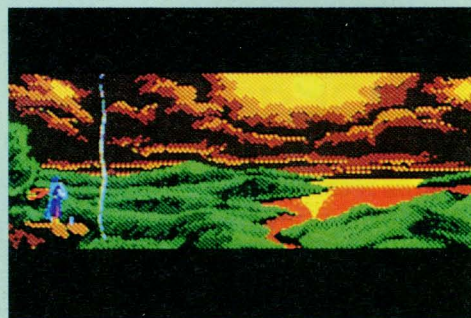
## イシュ・バーンの危機

別れぎわにアトルシャンは自分の角を折ってタムリンに渡した。この笛を吹けば、どんなところからでもかけつけるという「アトルシャンの角笛」を。イシュ・バーンに戻ったタムリン。しかしそこは昔の美しかった聖地ではなかった。魔王ガルシアの侵略によって、聖地イシュ・バーンは危機にさらされていたのだった。次々と味方は倒されていく。そしてついにタムリンは決心したのである。いまこそアトルシャンの助けが必要なのだと。角笛を吹き、アトルシャンが来るのを待ち続けたのである。

とても仲のいい2人だった

そんな2人にも別れのときが来た

2人の出会いはここからはじまる

イシュ・バーンの地に突然、魔軍が攻めこんできたのだ

アトルシャンをもとめて、タムリンの角笛が響きわたる

## さまざまなキャラがおりなすそれぞれのドラマ

エメドラにはアトルシャンやタムリンも含めて、10数人の仲間が登場する。最大5人でパーティをつくって行動するんだ。。基本的にはアトルシャンとタムリンが主人公なのだが、それ以外の人でも、1人1人が自分の目的をもって行動している。そんな仲間がパーティに加わったり、離れていったりしてストーリーが進んでいく。また次に何をしたらいいのかを、アトルシャンやタムリンにアドバイスしてくれたりする。

### バギン

魔軍によっておくりこまれたゴーレムを封印するために、ひとりでマジュレスの洞窟にたてこもっている。魔導士としての腕はイシュ・バーンのなかでも1、2を争うほどのもの。

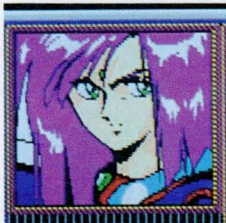
### アトルシャン

主人公のブルードラゴンことアトルシャン。ドラゴン小国で生まれ、タムリンといっしょに育てられた。タムリンの吹いた角笛によって、ドラゴンにとっては呪われたイシュ・バーンの地に戻ってくる。

### ハスラム

エルバートの王子。かなり優れた顔だちをしている。もちろん女性にも、もてまくっているプレイボーイ？　しかも剣の腕も超一流。もう何もいうことはないヤツだ。

### タムリン

幼い頃、時空の隔たりのあるイシュ・バーンから、ドラゴン小国に難破船で漂流してきて、ドラゴン達にアトルシャンといっしょに育てられた。イシュ・バーンに戻り、故郷を守るため戦う決意をする。

### ファルナ

エルバート王家につかえる女修導士。魔法と武芸の両方に優れていて、戦闘ではかなりの戦力になる。勝ち気な性格の持ち主で、仲間同志のケンカも心配である。ハスラムに惚れているという噂もある。

### バルソム

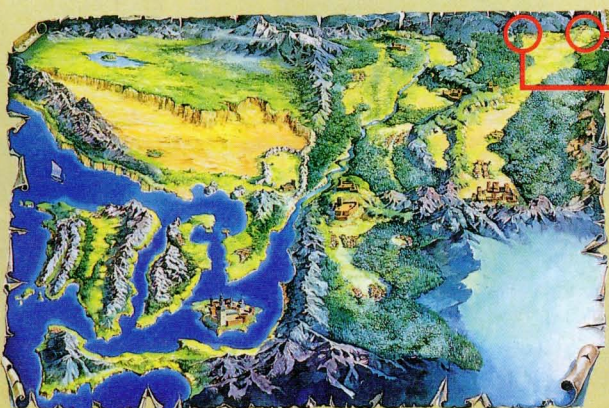
ウルワンの町で毎日毎日、酒ばかり飲んでいる剣士。毎日飲んだくれてばかりいるのだが、剣の腕のほうはかなりのものらしい。彼は何か別の目的をもって旅しているらしい。

### ホスロウ

魔軍からイシュ・バーンを守るために立ち上がった、レジスタンスのリーダー。性格は豪快でバトルアックスを振りまわす。敵将、オストラコンとは何らかの因縁があるらしい。

## さていよいよ物語へ突入する

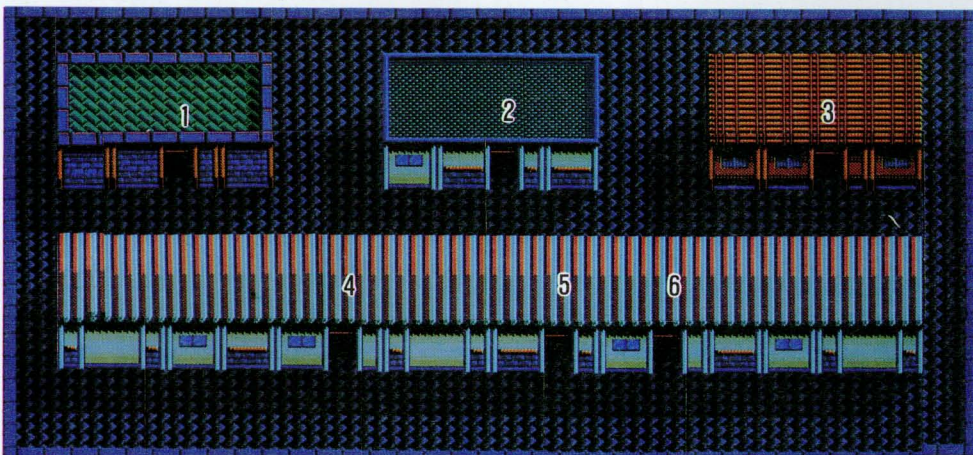
魔軍と戦うためアトルシャンの助けを必要とするタムリンは、今こそ角笛を吹くときだと確信。助けをもとめるのだった。角笛を聞き取ったアトルシャンは、イシュ・バーンの祈りの丘に降りたった。ドラゴンのままでは呪いのせいで生きていられない。銀のウロコを身につけ、人間の姿になってこの地におりたつ。そしてタムリンのいるウルワンの町を目指すのだった。

➲角笛を聞いたアトルシャンはイシュ・バーンの祈りの丘へと降りたった

➲祈りの丘から西に歩いていくと、そこにはウルワンの町がある

# ウルワンの町

祈りの丘からずーっと西に行ったところに、ウルワンの町がある。この町には、あのタムリンが住んでいるんだ。タムリンの家は町の東北の場所にある。またこの町には、町をおさめる長老の家、酒場なんかがある。また、武器屋や防具屋、道具屋もあるので、旅立つまえにここで装備をととのえておこう。

タムリンと感動の再会を果たしたらウルワンの長老の家を訪ねてみよう。剣士のバルソムを紹介してくれる。今までは相手にはしてくれなかったバルソムだが、長老のおかげで仲間になってくれた。次にひとりでがんばっている魔導士バギンを助けにマジュレスの洞窟に向かおう。

⬆町の中にいる人と話して、冒険に役立つ情報をもらおう

## 1 ウルワンの長老の家

町の北西にあるウルワンの長老の家。家の中には長老がいて、長老に旅立つ決意を話すことになる。そのあとここに来ると、タダで体力を回復してくれる。

⬅ウルワンの長老のところへ会いに行くアトルシャンとタムリン

## 2 酒場

酒場は、長老の家とタムリンの家のあいだにある。いろんな人が思い思いに酒を飲んでいる。その中に剣士、バルソムがいる。彼をぜひ仲間にしよう。

⬅カウンターの手前で、バルソムが一人で酒を飲んでいる

## 3 タムリンの家

まずこの町に到着したら、何はともあれタムリンの家を訪れよう。タムリンは家の奥にいるぞ。タムリンに会ってめでたく再会ができたわけだ。

⬅見事、アトルシャンとタムリンは再会できたのだった

## 4 武器屋

| 名　前 | 価格 |
|---|---|
| ショート・ソード | 100 |
| スリング | 120 |
| スタッフ | 80 |
| ノーマル・ソード | 200 |

4種類の武器がある。ノーマル・ソードぐらいはアトルシャン、バルソムに装備させたいところ。

## 5 防具屋

| 名　前 | 価格 |
|---|---|
| レザー・アーマー | 100 |
| ローブ | 50 |
| レザー・シールド | 30 |

レザー・アーマーなど3種類の商品がある。バルソムにレザー・シールドを買ってあげよう。

## 6 道具屋

| 名　前 | 価格 |
|---|---|
| ヒール・ポーション | 10 |
| テント | 40 |

ヒール・ポーションとテントがある。どちらも体力回復のアイテム。テントは全員に効力がある。

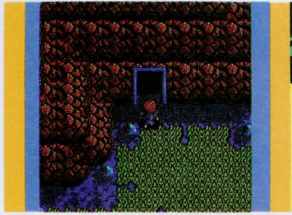
## 仲間 タムリンとの再会

人間の姿をしているため、最初はアトルシャンだとわかってくれないタムリン。しかし銀のウロコをはずし、ドラゴンに戻るとすぐに気づいてくれる。呪いのせいでドラゴンのままではいられないアトルシャンなのだ。

⬅2人で力をあわせ魔軍と戦う

## 仲間 剣士バルソム

いきなり酒場にいるバルソムに会いにいっても、軽くあしらわれるだけ。長老に会ったあと、バルソムに会いにいけば、彼は仲間になってくれる。これでパーティが3人になった。さあいよいよ戦いの旅に出発だ。

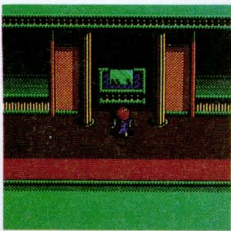
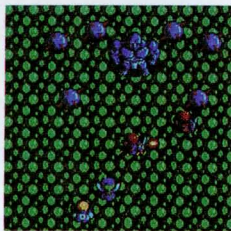
⬅バルソムもくわわった

# マジュレスの洞窟

バルソムを仲間にくわえたアトルシャン達は、バギンをさがしにマジュレスの洞窟に向かう。マジュレスの洞窟はウルワンの町の北西を、山づたいにいったところにあるらしい。無事洞窟に着き、中に入ってみるとそこは迷宮になっていた。何層構造にもなっていて、なかなかバギンを見つけられなかったが、なんとかバギンに会えた。バギンを仲間にくわえ、破壊のルビーでゴーレムを封印しにいくことにした。

魔導士バギン。彼もまた、アトルシャン達をもとめている

入口

## 洞くつの奥に潜むゴーレム

洞窟の中央にある大広間の奥にゴーレムがいる。そのゴーレムを封印しようとしたそのとき、突然暴れ出したのだ。もう封印はできない。こうなったら戦って倒すだけだ。4人は力をあわせてゴーレムに立ち向かっていくことにした。

ゴーレムを封印しようとしたそのとき……

封印に失敗してゴーレムと戦うはめになってしまった

## 仲間 バギンとの出会い

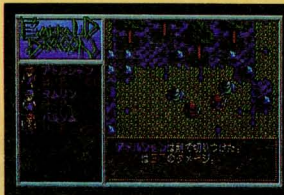
バギンは以前、祈りの丘に仕えていた魔導士だったらしい。しかし今、魔軍が送りこんできたゴーレムを洞窟に封印するために戦っているという。洞窟の奥でバギンに会い、ともに魔軍を倒すために戦うことになった。

力をあわせて戦いましょう

## 戦闘はオートバトルでもOK

### 戦闘コマンド

エメドラのウリといったら、10数人のキャラがそれぞれおりなすドラマ。そしてもうひとつのウリといったら、この戦闘システム。従来のRPGでは、1人1人コマンドを入力していかなくてはならなかった。しかしエメドラではオートバトル(コンピュータが自動的に考えて行動してくれる)を採用しているので、戦闘がラクになったのである。もちろん手動でもできるぞ。

1. 自動か手動、どちらでも好きなほうを選ぼう
2. 誰がどのモンスターを攻撃するかを決められる
3. 何もいうことはないだろう。道具を使うコマンド
4. アトルシャンのターンをパスするコマンド
5. 戦闘から逃げ出そうとするときに使うコマンド

オートバトルでらくちん、らくちん

体力が減ったときはかってに回復するぞ

FAN SCOOP

動乱のヨーロッパで進軍ドラムが鳴った！

# L'EMPEREUR
## ランペルール

これは１人の砲兵将校から権力の階段をのぼりつめ、ついには皇帝にまでなった英雄ナポレオンをモデルにした、波瀾万丈の歴史シミュレーションゲームである

光栄
☎045-561-6861
ROM版12月15日発売予定
ディスク版12月20日発売予定

| 媒体 | MEGA-ROM ♪ |
| --- | --- |
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | SRAM/PAC/テープ |
| 価格 | 11,800円 |

| 媒体 | 2DD×2 ♪ |
| --- | --- |
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 9,800円 |

※CD付きはディスク版12,200円、ROM版14,200円です。

## 世界をつかもうとした英雄の物語！

ランペルールとは、フランス語で「皇帝」を意味する。

そしてフランスにおける「皇帝」とはすなわち、英雄ナポレオンのことなのである。

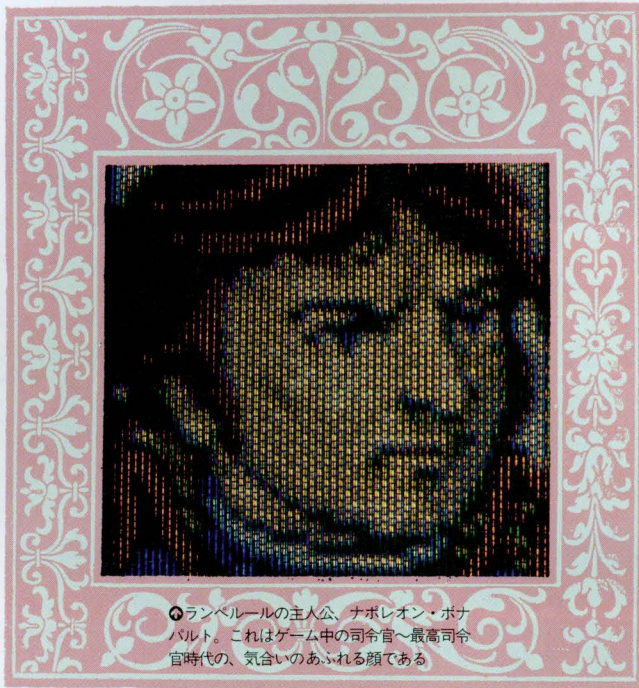
18世紀終盤、フランスは市民革命の嵐の中にあった。

それまでフランスを支配していたブルボン王朝のルイ16世や、王妃マリー・アントワネットをはじめ、多くの人々をギロチンにかけることによって、王族や貴族などの特権階級による専制政治を廃止した。

そして、市民から選挙によって選ばれた人々による議会によって運営される共和制に、政治体制を移したのである。

このゲームの主人公、すなわちプレイヤーである、キミ自身が演じるナポレオン・ボナパルトは、1769年、現在はイタリア領であるコルシカ島に生まれた。

彼は18世紀から19世紀にかけて、ヨーロッパにあらわれた英雄、天才的軍略家である。

地方貴族の次男として生まれ、軍人の道をこころざし、砲兵将校としてその才能を発揮しはじめた。

⬆ランペルールの主人公、ナポレオン・ボナパルト。これはゲーム中の司令官～最高司令官時代の、気合いのあふれる顔である

市民革命の炎が自国へ燃えうつることをおそれた周辺諸国からの攻撃や、革命に反対する王党派の反動をことごとく打ち破ったのは、まだ１将校でしかなかった、ナポレオンの作戦と、その実戦での強さだったのだ。

ゲームのシナリオ１が開始される1796年3月は、ナポレオンが、イタリア方面軍司令官に任命された年である。

シナリオはナポレオンの出世にあわせて４つに分かれていて、それぞれをバラバラにプレイすることも可能である。

しかし、このゲームは、１人の皇帝の誕生をシミュレートするのが最大の魅力だろう。

したがって、やはり司令官から皇帝となるまでを、時間を追ってプレイする、キャンペーン型のプレイをぜひ勧めたい。

キミは、ナポレオンが歩んだように軍人として数々の遠征に勝利し、フランス軍の総司令官になる。

強力な海軍を持ち、蒸気機関の実用化によって、世界にさきがけて産業革命を成功させた、大国イギリスと対立したりしながら歴史は流れる。

やがて、国の政治の実権を持つ第一執政となったナポレオンは、国政を担当する政治家としても手腕を問われる。

そしてその手腕がフランス市民に認められたとき、ゲーム上ではシナリオ3をクリアしたとき、市民から信任された皇帝、「ランペルール」となり、さらにはヨーロッパ統一をめざすのである。

# 英雄の成長を追う4つのシナリオ

## ナポレオンの人生を追う

ゲームは右のような、ヨーロッパの地図上に、諸国の都市が表示されている画面を中心に進行する。

プレイヤーは、この画面で自国と他の各国のつながりを考えながら、ゲームを進めるのだ。

ゲームの目的は、都市を占領し、自国フランスの領土を拡大することである。

シナリオはナポレオンの人生の流れに応じて、4つ用意されている。

プレイヤーは、それぞれの時期のナポレオンの持つ権限の中で行動し、各シナリオの終了条件を満たすまで、他国の都市を占領するのである。

1つのシナリオの終了条件を達成した場合、自動的にさらに先のシナリオへ進行するようになっていて、連続したシナリオのようにプレイを続けられる。

シナリオ1や2では、身分ゆえのいろいろな制約があり、歯がゆい思いをするだろう。

たとえば、司令官時代のただの軍人であるナポレオンには、フランスの国政にかかわる外交をする権限や、税率を変更すること、戦力を左右する大砲の配備も自由にできない。それどころか、任官地から遠征(戦争をしかけること)以外で移動することもできない。

せっかく戦争の準備を整えても、政府が突然その国と友好条約を結んでしまったりすることもあるし、政府の持つ資金や物資を自由に使うこともできない。

物資などの必要な物は、すべて共和国政府へ陳情(要求)し、政府の認可があってやっとナポレオンの手元にとどくのだ。

ナポレオンの地位が向上するにしたがって、行動の制限は少なくなるが、逆にいえばプレイヤーが直接判断し、決定する事項が増えるということ。

気楽に戦争だけしているというわけにはいかなくなるのだ。

### ゲーム画面

↑自分のいる都市の状態を示すウインドウがマップの右か左に表示される

↑リターンを押すと、左上の部分に命令の一覧が表示され番号で選択してプレイする

### 常勝将軍の登場 司令官時代

イタリア方面軍の司令官に任命されたナポレオンは、31番のマルセーユにいる。シナリオの終了条件は、フランス領の都市を9つにすること。当初のフランス領は6都市だから、新たに3都市を占領しなくてはならない。近接する32のミラノを最初に攻略するのがセオリー。

### 権力への意志 最高司令官時代

このシナリオで初めから交戦できる国はイギリスだが、海を渡って遠征するには、船の配備と制海権の確保が必要。勝利条件は、フランス領を12都市にするか、勝利条件都市と呼ばれる重要都市を4つ確保すること。34のウィーン、22ヴェネツィアを攻略しよう。

### 革命の終結 第一執政時代

このシナリオから、内政や外交のコマンドが増え、ゲームは急にいそがしくなる。各国との食糧や物資の輸出入や同盟の締結が、ゲームの流れを大きく左右することはいうまでもない。またライバル国イギリスへの侵攻準備として、艦隊の整備を進めておこう。

### ナポレオン帝国の栄光 帝政時代

ついに皇帝となったナポレオンの最後のシナリオ。すべての都市を占領するのが勝利条件である。戦いと同時に複雑になった内政や外交も考えていかなくてはならない。宿敵はこのシナリオでもイギリス。各地の港のある都市をおさえて制海権をにぎるのが先決だ。

# 司令官ナポレオンのするべきこと

## 人材のチェック

軍事にしろ政治にしろ、有能な部下がいれば心強いものだ。

ゲーム開始直後、マルセーユにいるナポレオンには、部下の軍人が10人いる。

右の6人は、そのおもだったものたちで、彼らを適材適所に使うことが人を使う基本になる。

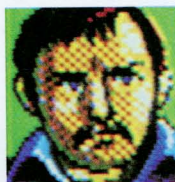
それぞれに、歩兵、砲兵、騎兵の各種の部隊指揮官としての能力、内政を処理する力、忠誠心などの能力に差がある。

騎兵軍団を指揮するのがずば抜けてうまいミュラも他の部隊指揮官としては、ただの平凡な隊長になってしまうのだ。

こんなことをいってくれる部下なら、信用してもよさそうな気がする

ベルティエは、部隊を運用する力は普通だが、兵の心をつかむ指揮能力が高い。戦場で予想以上に成果を上げるタイプだ

なにをやらせても、とりあえず無難にこなしてくれるマルモン。初期のころは彼のようなタイプに活躍してもらうのだ

マルモン同様に初期に活躍してくれるセリュリエ。高齢のため、ゲーム中に死んでしまったりすることもある

ナポレオンの実兄のジョゼフ。平凡な男だが、皇帝になってからはナポレオンの代理として地方行政を担当させられる

騎兵軍団の隊長として、抜群の指揮能力を持つミュラ。騎兵の突撃戦法は絶大な威力を持っている。使える男だ

歩兵隊長として、高い能力を持つのがマッセナ。歩兵は遠征時の戦闘の基本になる部隊である。ミュラ同様に活用すべき

## 内政による地固め

ランペルールでは、経済の流れや治安の状態などはすべて都市が単位になっている。

都市では、食糧と物資が生産され、また人口や商業力に応じて税が徴収できる。

農業、工業、商業への投資や、市民への食糧や物資の十分な分配ができれば生産力も増え、軍備を整えるのが楽になるし、市民の支持も得られるのだ。

また食糧の量はその都市の兵士数を左右するので注意しよう。

税は、人口に応じて年1回徴収され一部が政府の収入になる直接税と、間接税として都市の商業力に応じ年4回徴収されるものがあり、臨時徴収もできる。

ナポレオンがいる都市の税収は自由に使えるが、不足した場合は陳情によって、政府から資金を調達しなければならない。

内政をさぼると、市民の怒りが爆発する

とりあえず政府に陳情するのは基本だ

分配で市民に物資や食糧をあたえるのだ

産業に投資することで都市が豊かになる

市民から臨時に資金や食糧を徴収できる

## 軍事力強化

ゲームの目標である領土の拡大は、遠征、つまり戦争によって他国から都市をうばうことで達成される。

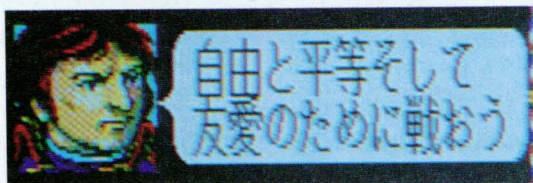
したがって、兵士をきたえ、軍備を整えることは、最優先されることである。

軍事力を強化するには、有能な指揮官のもとに兵士を集める編成がまず基本になる。

軍馬や大砲などの武器をそろえ、兵士をくりかえし訓練する。

そして兵士たちに、堂々たる演説をして、士気を高めることができれば、配下の軍隊は強力な常勝の軍団になっていくのだ。

編成は軍備を考える上で最も重要

強力な騎兵軍団を作るには軍馬が必要だ

軍政の中に、演説というコマンドがあり、これをすると、兵士たちの士気がぐんぐん上がっていく

大砲の配備は攻撃力強化のかなめになる

日頃の訓練が、強い軍隊を作るのである

# 国家の栄光をになって遠征だ!!

## 戦争をする前に

遠征こそは、軍事の天才であるナポレオンの腕の見せどころであり、このゲームでもっとも華やかでおもしろい部分だ。

遠征は戦争である。したがってこれに勝利するためには、前ページで紹介したようにふだんから軍隊をきたえて、有事にそなえておくことが大切だ。

攻めこめるのは、フランスと対立する国の都市である。

まずは情報のコマンドで、周辺の国との関係や、攻めこむ都市の情勢を分析する。

自分がいる都市から移動できる都市が敵対する国のものであれば、その都市は進軍目標にすることができる。

攻めこむ都市が決まったら、軍隊の出動準備をする。

まず軍備のコマンドを使って、編成をもう一度チェックしておくのだ。

砲兵はナポレオンに、騎兵はミュラにといったように、得意な部隊を各軍人に担当させるのがいちばんいい。

編成が終わったら、いよいよ遠征の開始だ。

コマンドの1番、遠征を選び、攻めこむ都市の番号、参加する軍人（と、その率いる部隊）を決めて入力する。

遠征に必要な食糧の量を聞いてくるので、必要な日数分だけの食糧を用意し、進軍する。

画面の上を、装備を背負った歩兵や軍馬がトコトコと移動していくグラフィックも愛嬌（あいきょう）があってなかなかかわいいぞ。

情報収集

敵を知りおのれを知れば百戦危うからず。情報は重要だ

遠征参加軍人を選ぶ

人選のポイントは軍人の指揮能力と兵士数

遠征開始

いよいよ遠征開始。陸路を使ってとなりの都市へ侵攻

## いよいよ進軍だ！

戦闘モードに入るとヘックスタイプの移動をする画面に切り換わり、戦闘開始となる。

通常戦闘のほかに、その部隊の種類に応じて特徴的な戦術があり、たとえば歩兵は、戦略的に橋を破壊したり、陣地を設営するなどの工作ができ、戦闘を有利に進めるのに有効である。騎兵は、1回で敵の1団を壊滅に追いこむまでくりかえし攻撃をしかける、突撃という戦法がある。

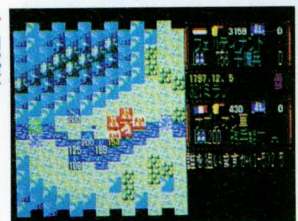
そして砲兵は、遠距離から敵に向かって砲撃をすることができ、敵に打撃をあたえるほかに、敵に混乱を招かせる支援的な戦法が期待できる。

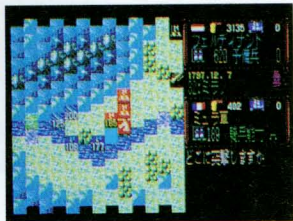
戦闘中、士気を上昇させるために自らの軍団を鼓舞したり、敵の攻撃で混乱した自国部隊を回復させることもできる。

戦闘はどちらかが全滅、あるいは退却するか、食糧が切れて継続できなくなるまで続く。

各部隊をうまく使って、自国を勝利に導くのだ。

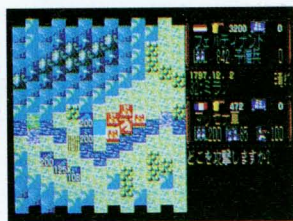
さあ進軍のドラムをならせ！

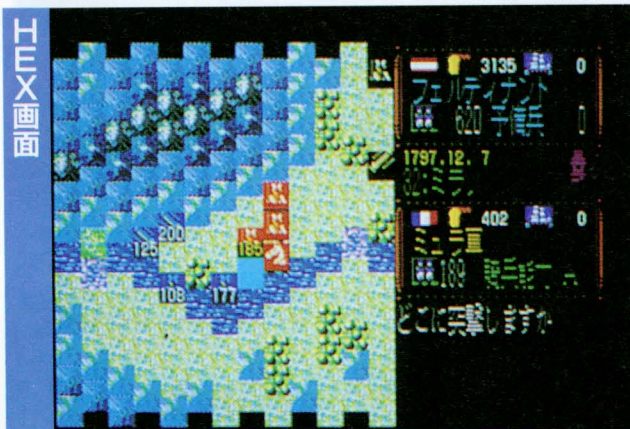
砲撃

遠距離からの攻撃は絶対に有利である

突撃

成功すれば敵を徹底的にたたきのめせる

工作

橋を壊して敵の退路を断つこともできる

通常戦闘

通常の白兵戦は地形や天候に左右される

HEX画面

戦闘画面は、こうなる。青が自国の軍隊、赤が敵。敵の援軍があらわれると黒く表示される

# とってもファジィなRPG現る
## 禁断の塔
# Tir-nan-óg
## ティル・ナ・ノーグ

**シナリオとかマップとか、RPGとしてまっさきにいわなくてはならない部分があいまいで、つかみようがない。いったいどんな世界観なのかを紹介しよう。**

システムソフト
☎092-752-5262
12月25日発売予定

| 媒　体 | 2DD×3 ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価　格 | 8,800円 |

# これ1本で死ぬまで遊べるぞ

## 特殊なゲームシステム

このゲームの特徴は、ほかのRPGと比べてシンプルなこと、そしてプレイヤーの自由度がとても高いことだ。

たとえばシナリオだ。近頃のRPGは、アイテムや仲間を集め、謎を解くなどのとりあえずの目的が与えられ、それが最終目標をはたすための、重要な過程となっていることが多い。

しかしティル・ナ・ノーグは、最初にいい渡される最終目的以外には、複雑な過程や謎などはない。

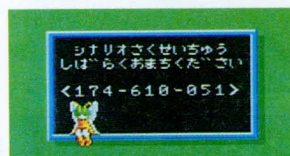
基本的に主人公の行動はきわめて自由で、自分で進んだ装備を使って、自分で集めた仲間と、好きなようにマップ上を冒険していくことができる。そこがこのゲームのポイントなのだ。

マップに関しても、どこに町があり、いまどこにいるかは、全体マップがいつでも見られるし、暗闇のダンジョンに入っても、オートマッピング機能があり、よけいな煩わしさがない。

## 無限の可能性のシナリオ

このゲームはシナリオはもとより、フィールドやダンジョンといったすべてのマップもはじめから決まってない。シナリオを作るモードがありゲームを始める前に勝手にコンピュータがゲームの要素を組み立て、できたものをプレイするからだ。

この物語を無数に作れるシナリオメイキングが、『ティル・ナ・ノーグ』の最大の魅力、これ1本で死ぬまで遊べるのだ。

また、ディスクに入っているサンプルデータを使うか、シナリオについているシナリオコードを入力しないかぎり、おなじシナリオができることはほとんどない。つまりそのシナリオはプレイヤーだけのものなのだ。

シナリオメイキングには30〜40分かかる。どんな物語になるかドキドキしながら待つ

## こんな名前だってあり

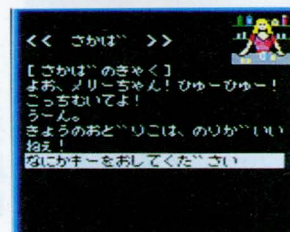
ゲームのシナリオを作るとき主人公の性別と名前をまず決めなくてはいけない。性別はもちろん男性か女性かしか選択の余地がないが、名前にいたってはよくあるひらがなやカタカナだけではなく、一部のグラフィック記号に対応していてちょっとヘン？　な名前を考えてあげたりもできる。

他機種版みたいに漢字やいろんな記号に対応できないのがちょっとさみしい。

〔GRAPH〕キーを使ってこんな名前だって登録できるという一例。なにもここまですることはないか

## こんなメッセージだってある

会話をすると、ときには写真のようなどうしようもないメッセージがかえってきたりして、笑わせてくれる。

考えてみれば、町を歩いていていきなりなにかたずねられたら、トンチンカンな会話もありうるわけだ。現実的に考えると、あたりまえというのが正しいのかもしれない。

ときにはこんなおたわむれな会話にもなったりする。深くは考えるな。軽く笑い過ごしてしてあげようじゃないか

※画面は開発中のもので、一部未完成な部分があります。

# より現実的な世界を‥‥

このゲームを始めてみると、これまでのゲームにないリアリティが感じられる。

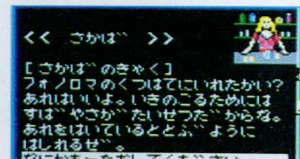
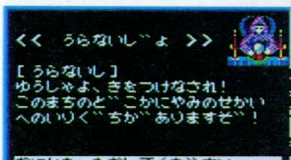
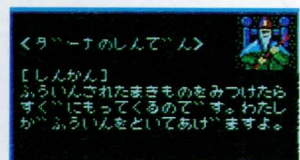
会話などで得た情報を実行するかしないかをプレイヤーが選び、最終目的以外の途中のストーリーを変えられるのだ。

同じシナリオでも、プレイヤーによってその内容はまったくちがうものになるわけ。そして イベントをクリアしないと次の町へは行くことができないなどということはなく、移動するだけならば、たいていの場所はイベントクリアとの関係はなしで動き回ることができる。

また、パーティは酒場など決まった場所で集めることができるが、道中偶然出会って仲間になんていうときもある。

考えてみると、これまでのRPGは決まっているシナリオをプレイヤーが追いかけていた。しかし、このゲームは目的が決まっているが、プレイヤー自身の歩きかたによって歩いたうしろにシナリオができてくる形式になっている。

## 人のいるところに情報あり

⇧こーいってるんだから話のタネに行ってみるのもいいんじゃないですか。けっこういいことたくさんあるし……

⇧これで装備品にもどんなものがあるのかよくわからないなかで、1つ情報を得ることができた

⇧冒険の進行上で行きづまったときに占ってもらったらこんな答えが返ってきた。さて、どうやって探そうかな?

⇧……ということは、巻物は買えるもの以外にどこかにあって、見つけるものもあるという推理ができるわけだ

## 行きたければどこへでも

⇧あるシナリオの全体マップだ。世界全体の図だけでなく各地の地名もすべて表示されている。最初はルスフィミの城にいる

⇧城から遠くはなれたリトゥーダの町まで、イベントクリアなどなにもしないまま移動できた。もちろん町に入ることもできる

## 道中こんなことも

⇧歩いているときいきなりファルコンがあらわれた。しかし、敵として戦うというようすでもない。話しかけてみようかな

⇧ゲッ! 話したのはいいけど、相手が相手だけに何をいっているのかさっぱりわからん。仲間に加えてみようか?

⇧ありゃま、仲間に加わっちゃった。でも、どうせ戦闘になったらとっとと飛んで逃げるんだろうなぁ

⇧予想に反していっしょに戦ってくれるじゃあーりませんか。わけがわかんなくてもやってみるものだ

## MSX版への道のり

PC88版『ティル・ナ・ノーグ禁断の塔』は、PC98版の元祖ダーナの末裔のシナリオやマップなどの構成と、『ティル・ナ・ノーグII』の操作性のよいシステムや町のなかのマップの追加などの点を取り入れてできたものである。MSX版はその、PC88版からの移植版だ。

PC88版とタイトルが同じなのだが、ハードの性能上の理由からグラフィックにかなりの変更が見られる。特にマップがそうだがPC98版を忠実に移植したがためにかえって見にくくなったPC88版よりもより見やすく、わかりやすいものになった。

### ダーナの末裔

⇧移動中の主人公は矢印だし、町に入ってみればマップ表示はなく、メニュー形式でかけずりまわるという味気ないものだ

### ティル・ナ・ノーグII カオスの警鐘

⇧シナリオ作成中にフィールドやダンジョンのマップ作成過程を見せてくれ、待っていても飽きさせない演出がニクイ

### 禁断の塔

⇧PC88版の解像度でPC98版なみの細かいグラフィックはやはりかなりの無理があるようでちょっと見にくい

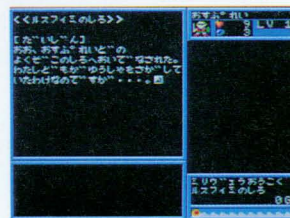
# 冒険を始めるための知識

## まずはお城へ

シナリオメイキングが終了してゲームを始めると、この世界の入口にあたる城下町の入口に放り出される。

そのシナリオの最終目的はお城で聞けるのでまずは出向いてみよう。でなければこの世界のお話は始まらないわけだ。

訪ねてみるとまず事のてんまつ、つまり冒険の目的を聞かされ、旅立ちに際しての準備金と場合によってはある程度の装備品で剣や盾といったものがもらえたりする。また、城内の誰かがパーティの一員として加わることもある。

ゲームを始めるといきなり城下町の入口に投げ出された状態になる。さっそく城へ出向いてみることにしよう

城に入ってみると大臣があわただしく状況を教えてくれた。さらに準備のためのお金をくれた。よろず屋で準備をしよう

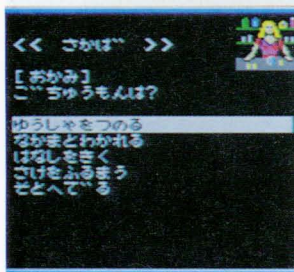
## 自由なパーティ制

パーティ制のRPGということだが、決して仲間を制限数いっぱいまで集めなくてはいけないというきまりはない。

極端なことをいえば最後まで1人で行動をとってもかまわない。また、1度集めた仲間を最後まで付き合わせる必要はなく、仲間に加えてみて、あまり必要に思わなかったらはずしてもかまわないし、すでに抱えている仲間よりもいい者を見つけたらとりかえてもいい。

また、画面全体の右下に時計のようなものがあり昼までまたは夜まであとどれくらいかが一目でわかる。

昼は夜に比べて敵に当たる確率が低く、手強い敵と遭遇することもない。レベルが低いうちは夜の外出はひかえたほうがいいだろう。

### 酒場に入って

酒場で仲間になってくれる勇者がいないかどうか募集してみる。名乗り出る勇者がいないことも多いのだが……

どうやら名乗り出る仲間がいてくれた。はたして彼とはどこまでのお付き合いとなるのだろうか楽しみだ

昼 ⇄ 夜

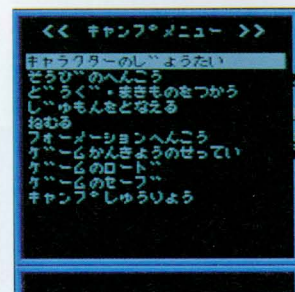
いまは昼どき。外は明るくて当然。レベルが低いうちは昼間のうちに敵と戦って経験やお金を稼ぎたい

外も暗くなってきたことだし、町の中に入ってひまつぶしでもしてようか。レベルが高ければ稼ぎやすいのだが

## キャンプで命令を

パーティに対する命令はすべてキャンプメニューによっておこなう。たとえば装備品を買ったら装備の変更というメニューを選びどうするかを決めるし、ゲームのロードやセーブもここ。

ちょっとかわった命令に眠るというのとフォーメーション変更というのがある。眠るという命令は道具や巻物を利用しないで、野宿してHPとMPを回復させること。ただし、たいした回復力はなく、1日に1回しかできない。なお、睡眠中は時間が勝手に進む。

フォーメーション変更は敵との戦闘時の初期設定で、おのおののすべき態勢と隊列の組み替えをここでしておく。これは戦闘のたびに設定を合わせたりする必要をなくしスピーディに行動を開始できるようにするためで、少しでも自分に有利な状況で戦うための便利な命令だ。

キャンプメニューの内容。ここでいったんパーティに対する命令を選んでからさらに細かいことを選ぶものがほとんど。命令によってはパーティ全体にかかわることから個人ごとに設定をしたりするものがある。そのほか環境設定やロード、セーブもある

態勢

戦闘時にまずどういう行動をとるかの設定

隊列

戦闘時にどういう隊列にするかを決める

# 城下町を知っておこう

冒険を開始した城下町はショップや施設がすべてそなわっている。しかし、ほかの町に行った場合、たとえばよろず屋がなかったりとか、医療所がなかったりするところもあるのだ。

ショップや施設の役割はまるでチェーン店がごとくどこの町に行っても同じだが、価格に差はある。最初の城下町で用があろうがなかろうがひととおりのぞいておこう。

## 城

↑どうして城以外から始まるシナリオがないのだろうと思うくらい、ゲーム開始直後はここが重要

## ダーナの神殿

↑主人公がダーナという神の末裔ということでもあるわけだから、町でみかけるたびによってってみよう。いいことあるかも？

## 医療所

↑野宿や宿屋では回復しきれない場合でもここでそれ相応にお金さえ払えば即効で回復できる

## 宿屋

↑ここでお金を払えば野宿の睡眠が1日1回に対し、何回でも睡眠を取ることが可能。しかも低料金

## 占い師の家

↑ゲームのてがかりをたまに教えてくれるありがたい場所。ただのところもあるが、大半は有料

## よろず屋

↑装備品から巻物やアイテムまでを売買しているところ。売ってるものは安物がほとんどで高額の貴重アイテムは最初のうちはめったに売っていないのだ。装備は自分のものばかりでなく、仲間の分も買わなくてはならない。また品物が売り切れになることがあり、MPが低いときには体力回復の薬すら満足に買えず苦労することがある。昼間のみ開店

## 酒場

↑主にいっしょに冒険してくれる相手を探したり、情報を仕入れるコミュニケーションの場になる。盛り場というだけあってそんなにガラはいいわけなく、役立たずなヤツを仲間にしてしまったり、くだらない情報に思わず時間を消費してしまったり、しょうもない会話に遭遇してしまうということもある。昼間閉店のオールナイト営業

# もちろん常識はあるぞ

最近の大作といわれるRPGにくらべると、本当にシンプルで、あいまいに見えるゲームなのだが、もちろんRPGとしての常識的なことがらは、ちゃんと通用するようにできている。

条件によっては先に進むことはできないし、動くことはできても、むやみやたらに拠点から遠くなれば敵が強すぎたりしてあっけなく死んでしまうことだってある。

↑どんなに危ないところに行っても敵に遭遇しなかったり、うまく逃げられればいいわけなのだが、失敗したりむちゃすると

強すぎる〜

↑あっ、という間にHPが0になってしまうという悲しい瞬間を見てしまった。あー、いやだねぇまったく

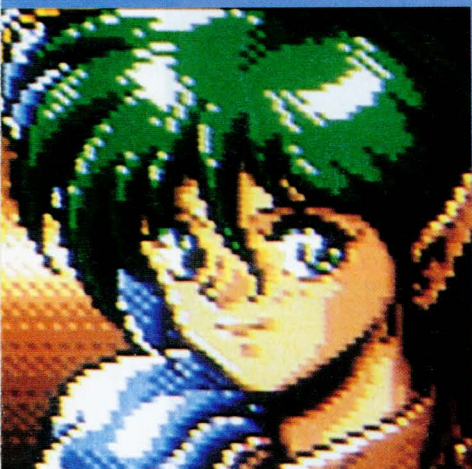
死んだ……

↑死んだあとどうなるかというと、このようなグラフィックが表示される。思わず合掌したりなんかしたりして……

# ラトクの冒険はさらに続くぞっ！

# Xak II［サーク］

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
12月下旬発売予定

| 媒　体 | ×5 ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ ※ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク/PAC |
| 価　格 | 8,800円 |

※ターボRの高速モードに対応

**さて、発売までいよいよ秒読みの段階に入ったXakII。今回は、最初の冒険の手引きになるように、ボローズの森から北の洞くつ、最初のボスまでしっかりと紹介していこう。**

## ラトク、再び旅に出る

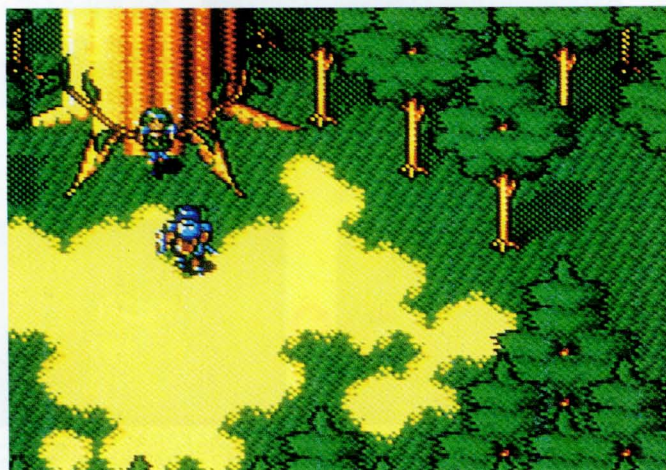
港町バヌワを目指して旅を続けるラトク。ボローズの森で迷ってしまった彼のもとに、ピクシーからの情報が入ってきた。女の子が木にしばられているという。急いでかけつけてみると、その女の子は「助けてよ！」などとずうずうしいことをいう。しぶしぶしばってあった縄をほどいてやると、はずかしそうにお礼をいってくれた。

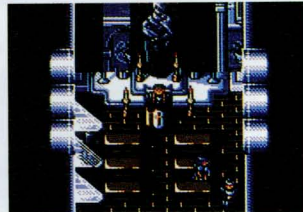
彼女、シャナ・タウトゥークは、ボローズの森にかかった封印を解くことのできるタウトゥークの像を持っていた。彼女を病院に連れていくためにラトクはそれを使って森を抜け、ようやくバヌワの町に入ることができた。

ところが、病院には医者はいなかった。酒場で１人酒を飲んでいるという彼を捜しにいったラトクは、実はその医者、バスパは捜し求めている父親、ドルク・カートの過去を知っている貴重な人物の１人だったということを知る。

しかし、ドルクの居所まではさすがにバスパも知らないようだった。そこで、ラトクは父親の過去を知っているというもう１人の人物、武器屋を営んでいるジークに話を聞きにいった。しかし、彼はドルクの話になるとぱたっと口をつぐんでしまい、なにも話そうとしない。しかたなくトボトボと武器屋を出たところにぜひ神父さんに会ってほしいと町の住人がラトクに話しかけてきた。

いそいで神父さんに会って話を聞くと、どうやらボローズの森は最近凶暴化してきているモンスターによってかなり危険な場所になっているらしい。もともとの森の住人であるシャナでさえも木にしばりつけられるありさまだ。

ラトクは神父の森を救ってほしいという願いを聞き入れ、ボローズの森へと再び旅立っていったのだった。

モンスターのよって木にくくりつけられていたシャナ

シャナ・タウトゥーク。森の民だ

教会はカルマを浄化してくれるところ

ジークはなにかを知っているはず

つっぱっているようにみえてもさびしがり

※画面は開発中のものです。製品版では、色などに多少の変更があります。

# ボローズの森で大奮闘!!

タウトゥークの像を持って再びボローズの森へくりだしたラトクに、どこからか語りかけてくる声がある。

ちょっとびっくりしたけれど、この森の地図もなにも持っていない状態なので、とにかくその謎の声に従うことにした。

声に導かれて歩いていくと、出てきた出てきた、森の中をモンスターたちがわが物顔で歩いている。バヌワの町の武器屋に使い慣れた武器とか防具をあずけてしまったラトクには少々戦いづらいところもあった。しかし、何回か戦っているうちに戦闘のカンをとりもどした彼は現れるモンスターを一刀両断にしていった。

そして、目の前に1本の大きな木がそびえ立っているところまで進んできた。少しのあいだ悩んだラトクだったが、木の中にあるはしごを登ってみることにしたのだった。

導きの声にしたがって行動することが重要なのだな

タウトゥークの像を持っていれば森に張られている結界を解くことができる

森の中に1本の大木がそびえ立っている。登ってみよう

## おや? 旅の一行だっ!!

謎の声に導かれて歩いていく途中、森の中で迷っている連中に出くわすことになる。シャナに出会う前のラトクと同じで、ボローズの森の結界にはばまれて出口を探すことができないのだ。おまけにモンスターに襲われて仲間の1人が倒れてしまったらしい。旅の一行の中にいた吟遊詩人のホーンは気になるやつだ。これからも登場しそうだぞ。

旅の芸人の一行が森の中で立往生しているのだ

吟遊詩人のホーン。ひとくせありそうな感じだなあ

## リューン再び……

ボローズの森を南に下ると天空の橋につながる大木に通じる道に出る。そこに1人の男がスライムの大群にかこまれて悪戦苦闘している。男は、魔法を使ってスライムを全滅させた。男をよく見てみると、どこかでみた顔だ。そう、彼はラトクと同じ戦神デュエルの血を引く戦士、リューンなのだ。

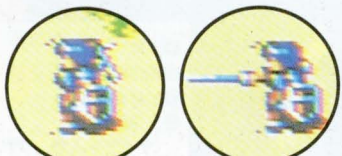
リューンは前作同様物語をひっかきまわしてくれるのだろうか。心配だ



スライムにとりかこまれているリューン。悪戦苦闘中!

## 戦いに勝つ!!

モンスターを倒さないとね

ゲームをスムーズに進行させるためには、早め早めのレベルアップをこころがけてほしい。とにかくモンスターを倒してレベルをあげればアクションがあまり得意でない人も少しは楽になるというものだ。で、実際のモンスターとの戦闘において気を付けてほしいのはモンスターとの間合いだ。あまり近づくとダメージを受けるし、遠すぎても今度はこちらの攻撃が当らないということになる。慎重にモンスターに近づいて一気に攻撃!"がポイントだ。

うまく間合いを見切って攻撃だ

## ボローズの森マップ

# 次なる試練は……

木の上には１軒の家があった。「誰かいますか？」と中に入ってみると誰もいない。しかし、どこからともなく声が聞こえてきた。老婆の声だ。

その声は、ラトクが森を荒らしているモンスターを倒すために選ばれた存在であるということを教えてくれた。そして、聖なる鏡を取ってこいという。モンスター退治のために必要だというのだ。ラトクは、さっそく北の洞くつへと足を運んだ。

途中、森の封印によって出口を塞がれている旅の一行に出くわしたラトクは、タウトゥークの像を渡して先を急いだ。

結局、タウトゥークの像なしでも北の洞くつにはたどり着くことができた。そして、洞くつ内で宝箱を見つけた。

一瞬よぎった不安をはねのけるように勢いよく開けた宝箱の中には目的のシャナラムの鏡が入っていた。しかし、それを手に取った瞬間、どこからか召喚の魔法が発せられ、ラトクのまわりをG・トードの群れがとりかこんだ。

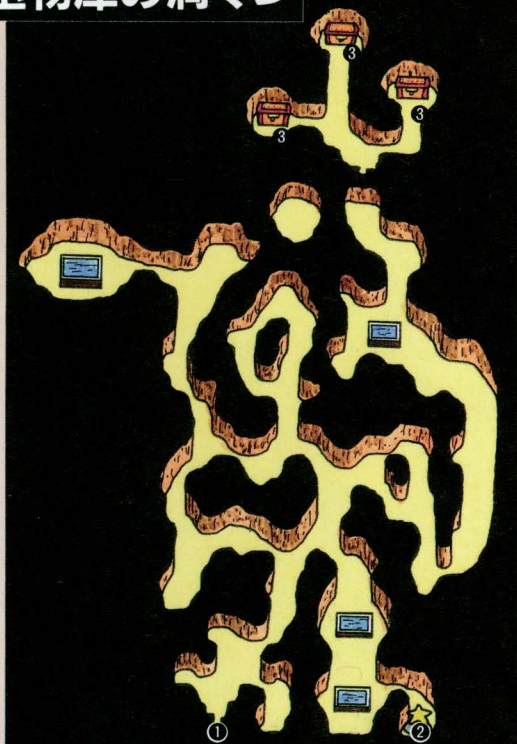
やっとの思いで洞くつを抜け出し、ラトクは大木の上の家に戻った。と、そこにいたのはシャナ・タウトゥークだった。ケガは良くなったらしく、自力で帰ってきたという。

そして、天空の橋を渡って次なる2つの洞くつへ向かえといい渡されたラトクは、森の家をあとにした。

### シャナラムの鏡だ！

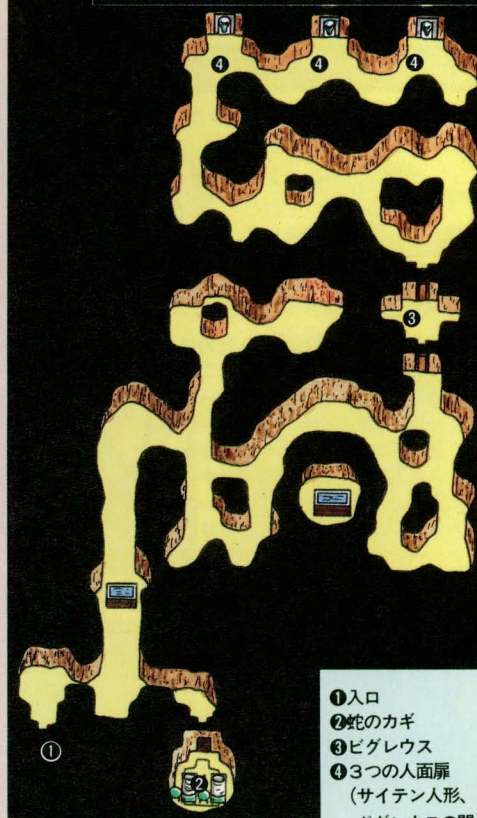
↑宝箱の中にシャナラムの鏡が！　やったぜい！　でもそのあとにG・トードがずらり

↑すばらしいながめの天空の橋だがハーピーがラトクに襲いかかってくる！

←森の家はシャナの住み家だったのだ。森の民らしいなあ

## 宝物庫の洞くつ

❶入口
❷アマドゥクの塚
❸3つの宝箱
（魔導書上巻、蛇のリング、ワナ）

洞くつは2つある。1つは宝物がたくさんおいてある洞くつ。宝物庫の洞くつとでもいうのだろうか。そしてもう1つは東天王、ボグレウスの住む洞くつだ。洞くつ内にはモンスターがいーっぱいいる。ボローズの森のモンスターとはけたちがいに強いから、慎重に倒していこう。そのほかにもたくさんのトラップ（わな）がしかけられている。気をつけよう。といってもけっこうひっかかっちゃうんだけどね。まずはとりあえず、ボグレウスの洞くつへ行ってみよう。新たなカギが見つかるはずだ。そのカギで宝物庫の宝箱を開けることができるぞ。宝物庫の洞くつにもどってさまざまなワナに注意しながらひととおり宝を見つけたら、ボグレウスの洞くつに戻る。最初のデカキャラ、ビグレウスが待っているぞっ！　そしてそのさらに向こうにボグレウスが待っているのだ。

## ボグレウスの洞くつ

❶入口
❷蛇のカギ
❸ビグレウス
❹3つの人面扉
（サイテン人形、ワナ、ボグレウスの間）

# 洞くつの奥深く待ちうける妖魔たち

ボグレウスの洞くつを進んでいくと口をきく扉にぶつかった。この扉を通るためには、お金が必要だ。ラトクはモンスターを倒して得たお金をしぶしぶ差し出した。

そして、無事に扉を抜けたラトクトの前に立ちふさがったのが、ピグレウスだ。恐怖のピグレウスは、四天王とよばれるボスではないが、なかなかに強力な敵だ。最初は人間の形態をしているが、突然真の姿をあらわすのだ。かなり骨格のしっかりした、強そうなキャラクタだ。

そして、なんとかビグレウスを倒して部屋の奥にあらわれた新しい扉に入ってみる。すると、3つの扉が目の前にあった。不気味な扉だ。

ラトクはその1つに入ってみた。すると突然、足元の感触がなくなり、落し穴に落ちた。

しばらく落下感覚を味わったあと、1人の男が立っている部屋にラトクは降り立った。

男の名はボグレウス。この洞くつの主であり、また、四天王のひとりである、東の天王だ。前に出てきたビグレウスはボグレウスの弟だ。

ボグレウスは、常に自分の回りに浮遊するボールのようなものから稲妻を発射したり、胸からの針攻撃など豊富なパターンを繰り返しながらラトクにせまってくるぞっ!!

最初は人間の姿をしているが……

ビグレウスだ!!

Xak Iとちがってボスにも足がついているのだ。でかい!

東天王ボグレウス

四天王の1人、東天王ボグレウス。さまざまな攻撃でラトクを苦しめるぞ。いったいどうやって倒せばいいんだろう?

# さあ、洞くつを脱出だっ!!

だれなんだ??

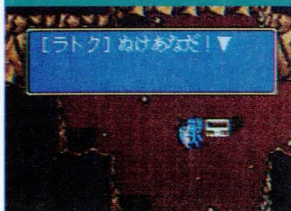
シャナそっくりのこの女の子はいったいだれなんだろう? シャナとの関係は?

「眠り姫ミューンをゴスペルに渡すでないぞ」というセリフを残してボグレウスは倒れた。ゴスペルとはいったいなにものなのか? 眠り姫ミューンとはなにものなんだろう?

とにかくこの部屋から抜けださなくては……。

とにかく歩き始めたラトクの前にベッドに横たわる女の子が眠っていた。顔をのぞきこむとなんと! シャナ・タウトゥークとそっくりの顔じゃないか! 彼女が気になるラトクは、おもむろに彼女をだきかかえて走り始めた。両手を塞がれている彼はモンスターの攻撃をただひたすらによけるしかない。

そして、宝箱の下に地下への抜け穴を発見したラトクはそれを使って外に出ることにした。

落ちてくるつららをよけつつ、攻撃をしかけてくるゴブリンをよけつつ、そして、天空の橋でもなんとかハーピーの攻撃をかわしつつボローズの森まで一気に戻ってきたのだ。

シャナの家に戻ってみると、老婆の声がまたラトクに語りかけてくる。

そして、隠された過去の秘密をその声は語り始めた……。

眠ったままの彼女は眠り姫ミューンらしい。彼女を眠りから覚まさせるためにラトクはバヌワの町に彼女を連れていった。しかし、ミューンはなにかの呪いにかかっているらしい。時がくれば自然にめざめるという。

ラトクは彼女を病院に預けると、冒険の成果を伝えるために教会に向かった。

抜け穴

[ラトク]ぬけあなだ!▼

宝箱の下に抜け穴があった!

さて、次の冒険はいったいなんだろうか?

そして次の冒険がラトクを待つ!

FAN·ATTACK

# 福岡まで行って、見てきちゃった！

# Seed of Dragon

シード　オブ　ドラゴン

リバーヒルソフト
☎092-771-0328
12月21日発売予定

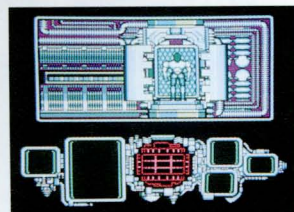
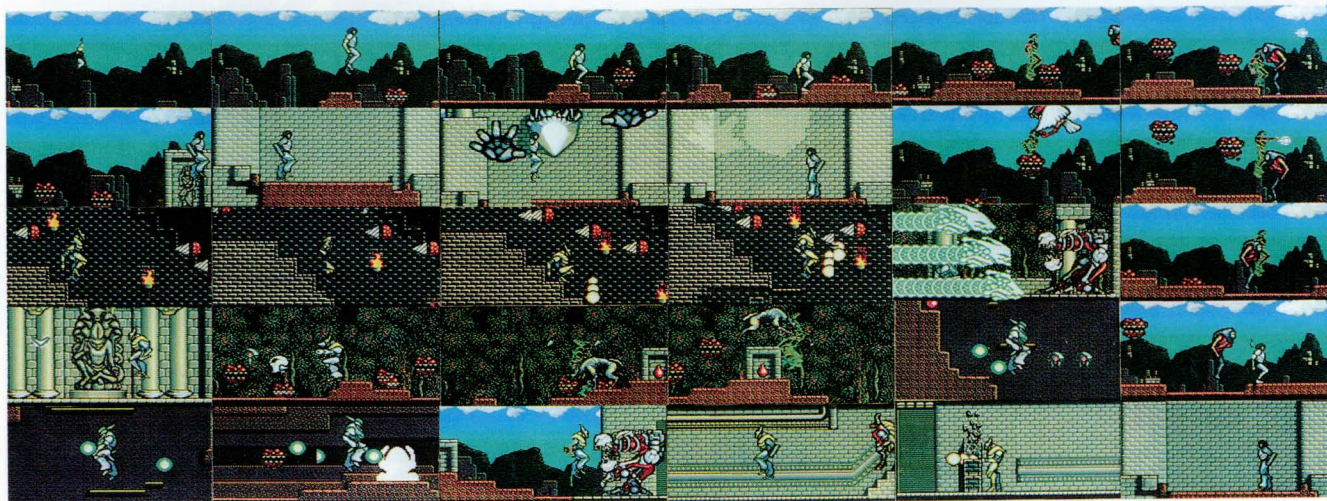
| 媒　体 | 2DD×3 |
| --- | --- |
| 対応機種 | MSX turbo R |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価　格 | 8,800円 |

福岡のリバーヒルソフトでは『シード オブ ドラゴン』の開発がバリバリって感じで進んでいた。話だけは聞いていたたくさんのスゴイワザを実際に体験してきたぞ！

## 期待どおりに動く！動く！

リバーヒルソフトの開発室でPC-9801、X68000、FM TOWNSなどの高性能マシンがずらずら並んでいるなか、タボちゃんと再会した。東京の編集部にあるタボちゃんとはちょっと、違うみたい。赤道に近いからちょっと熱くなっているみたい。

で、『シード オブ ドラゴン』はというと、びゅんびゅんとはいかないまでも、ずんずんって感じで動いていた。むしろ、デカキャラがびゅんびゅん動いてしまうよりも、重厚な感じで良かった。リバーヒルの人は3重スクロールの動きがイマイチとか、いってたけど、背景はちゃんと多重スクロールしてたし、キャラクタもスムーズに動いていたので、ウキウキしてきちゃった。

でも、敵キャラが何匹か現れると、グッとスピードが減速するので少し考えてしまったけど、製品ではもっと速くなりますという答えを聞いて安心して説明を聞くことができたのでした。

↑シードオブドラゴンの動きはかなりすごい。タボちゃんの面目躍如(めんもくやくじょ)ってとこだ

↑エリア1からいくつかの画面をピックアップ

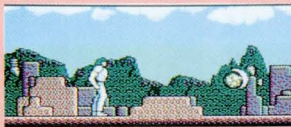
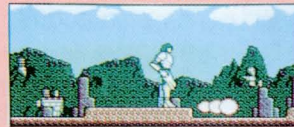
# 融合変化とエレメント

いきなり、実戦の話になってしまうファン・アタックなんですけど、融合についてもっと詳しく説明しなくっちゃいけないな、と実際に動いているのを見ながら思ったですよ。これは担当者の思っていた融合なんだけど、倒した敵からパーツを取るという説明を聞いて、すぐに手とか足とかバラバラに敵の体が飛び散ってそれを拾い集めるんだと思っていた。MSXのイベントに行った人は知っていると思うけど、敵を倒すと丸いアイテムを出すことがあるんだよね。これを集めてパワーアップしていくのだ。バラバラ落ちている手や足を拾って体にくっつけるというような、グロテスクなものではなかったのだ。

## 融合変化の一例

まず、敵を倒してアイテム（エレメントと呼ぶ）を出し、それを取って融合モード(24ページ)で攻撃方法などを選ぶのだ。

こうやって、ぼーっと浮いているまぬけな敵(右)を倒す

すると、こういうものが出現することがある。これがエレメントだ

エレメントを使って融合変化すれば、たとえばこんなふうに手足が変化する

## エレメント

先程、敵を倒すと丸いアイテムを出すことがある、と書いた。これが、エレメントと呼ばれているもので、これを取っていくといろいろな融合変化と共に、自分も強くなっていくのだ。エレメントには属性というものがあり、火の属性のエレメントを使って融合変化をすると炎を吐いたり、火炎弾をうったりというように、火に関係のある能力が手に入るようになるのだ。

### 手足変化のためのエレメント

手足の変化を決めるということは、武器の選択でもあるのだ。いろいろなエレメントの組み合わせでより強力な武器を作り出すこともできる。

水の属性を持つエレメント。これを取ると水系の攻撃力が増える。攻撃力には4つの段階があり、一定数エレメントを取ると、より強力な攻撃ができるようになる

地の属性を持つエレメント。これを取ると地系の攻撃力が増える。このエレメントの武器は四方八方に弾が飛び出すというようなものが多い

風の属性を持つエレメント。これを取ると風系の攻撃力が増える。ブーメラン状の弾を射つことができるというのがこの属性の基本のようだ

火の属性を持つエレメント。これを取ると火系の攻撃力が増える。火炎を放射して敵にダメージを与えるのだが、段階が上がると炎が長くなる

### 胴体変化のためのエレメント

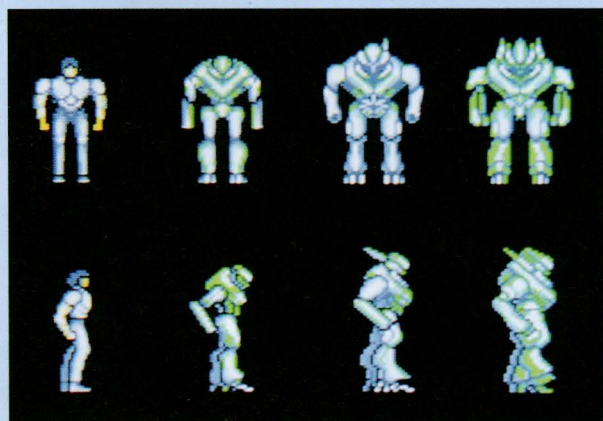
胴体の変化は特殊能力のバリエーションを広げるのだ。バリアにはじまり、地震や精霊を呼び出したりといったこともできる。

水の属性を持つエレメント。これを取ると水系の特殊能力が増える。水系のエレメンタル(精霊)を呼び出して攻撃させることができる

地の属性を持つエレメント。これを取ると地系の特殊能力が増える。地系の特殊能力でいちばん派手なものは画面が上下に揺れる地震だろう

風の属性を持つエレメント。これを取ると風系の特殊能力が増える。ほかの属性はわりと攻撃に重点を置いた能力が多いのだが、風系はシールドで防御する能力

火の属性を持つエレメント。これを取ると火系の特殊能力が増える。自分の体のまわりに火の壁をまとわせることによって、攻撃と防御の両方をやってしまう

## 融合変化

融合変化はエレメントを取っていれば、いつでもできる。融合によって体の形が変わると同時に攻撃方法なども変化していく

融合変化は左のエレメントを取ったら選択するモードに入り、攻撃方法を変えたり、特殊能力の種類を変えたりすることによって、どんどん体が変化して、どっちがモンスターだかわからなくなってしまう。

ここまで読んできて、「え、じゃあエレメントの数しか変化しないの?」と思った人もいるかもしれない。それでも、かなりの数の変化が見られるのだが、さらに、属性は2つまで同時に選択可能なのだ、という新しい情報も提供しよう。

どんどん、頭のなかがこんがらかってしまった人もいると思うが、もう1度整理してみよう。
①エレメントを取ると手足、胴のどちらかが変化する。
②エレメントには4種類の属性がある。
③各属性は4段階のパワーアップがある。
④エレメントは2種類の属性を同時に選択できる。

スタート直後の姿。変化するまえなので人間らしい

手足、胴体とも火の属性の融合パターン

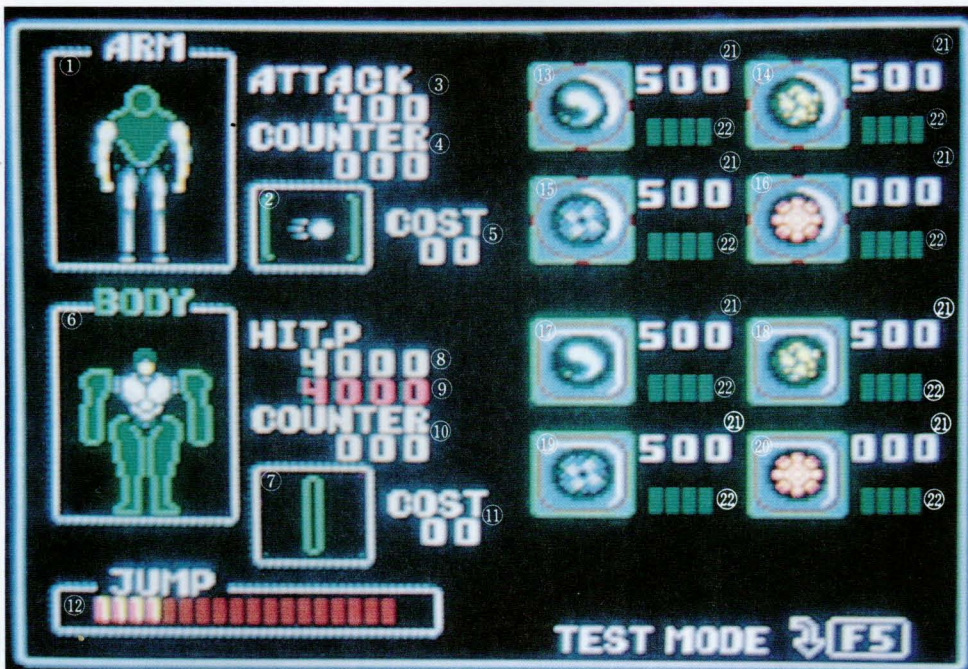
手足、胴体とも火と水の属性をかけ合わせたもの

手足、胴体とも地の属性。体中が湾曲している

# 融合モード

融合変化で使われるエレメントには4種類あるということはさっきいったが、この4種エレメントを2つ組み合わせると融合変化のパターンが大きく変わってくるのだ(もちろん1つだけでも変化する)。

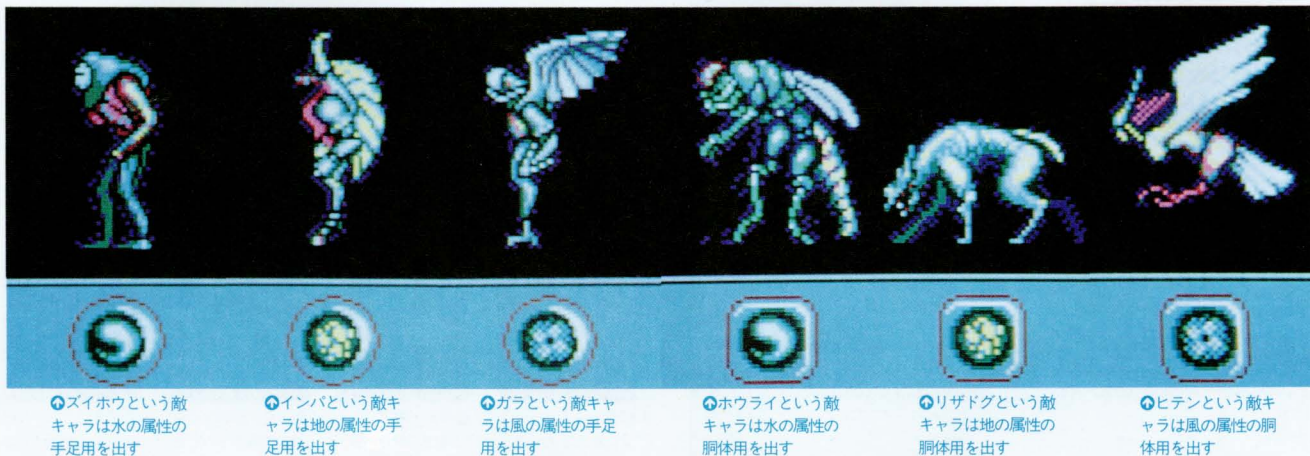
敵を倒して、そのエレメントを取ると、下の写真のようなウインドウが開く。各項目を説明しておこう。

①選んだ手足を表示する。
②選んだ手足の攻撃方法をシンボルで表示する。
③選んだ手足の攻撃力を表示する。
④手足を使用可能な残り時間を表示する。数字が0になると、その攻撃方法は使えなくなる。該当するエレメントを取ると数字が回復する。
⑤一定時間で消費するエレメントの数を表示する。
⑥選んだ胴体を表示する。
⑦選んだ胴体の持つ特殊能力をシンボルで表示する。
⑧ヒットポイントの最大値を表示する。
⑨現在のヒットポイントを表示する。
⑩胴体を使用可能な残り時間を表示する。数字が0になると、その特殊能力は使えなくなる。該当するエレメントを取ると数字が回復する。
⑪一定時間で消費するエレメントの数を表示する。
⑫ジャンプ力を表示する。
⑬水の属性のエレメント(手足変化用)。
⑭地の属性のエレメント(手足変化用)。
⑮風の属性のエレメント(手足変化用)。
⑯火の属性のエレメント(手足変化用)。
⑰水の属性のエレメント(胴体変化用)。
⑱地の属性のエレメント(胴体変化用)。
⑲風の属性のエレメント(胴体変化用)。
⑳火の属性のエレメント(胴体変化用)。
㉑エレメントの現在の保有数を表示。
㉒エレメントのレベル。

⬅融合モードはこのような画面になることが、開発の大詰めになって決まった。それくらい、ギリギリまで改良に改良を重ねたのだ

## エレメントを出す敵

エリア1で出現するエレメントを出してくれる敵キャラをピックアップしてみたので、融合の際の参考にしてみて!

エリア1に出現するすべての敵と融合できるわけではなく、何匹かの敵とだけしか、融合できないのだ。融合に必要なエレメントの属性もいっしょに表示している。

こう見ていくと、融合変化というのはシューティングゲームでいうパワーアップアイテムの発展したものなんだな、というのが良くわかる。わかると結構かんたんじゃない。

⬆ズイホウという敵キャラは水の属性の手足用を出す

⬆インパという敵キャラは地の属性の手足用を出す

⬆ガラという敵キャラは風の属性の手足用を出す

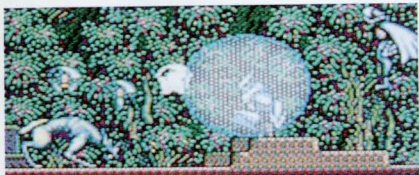
⬆ホウライという敵キャラは水の属性の胴体用を出す

⬆リザドグという敵キャラは地の属性の胴体用を出す

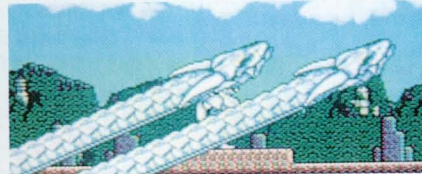
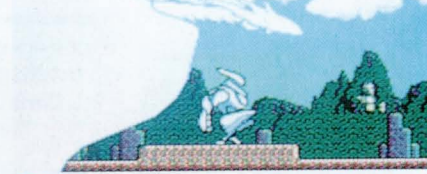
⬆ヒテンという敵キャラは風の属性の胴体用を出す

# 18の特殊能力

特殊能力はバリアをはじめとして、地震やエレメンタル召還など全体的に派手な動きをするものが多い。エリア1ではそれほど強い特殊能力を体験することはできないかもしれないが、その派手さだけは目に焼きつくんじゃないかな。たとえば、水のエレメンタルを召還すると、画面の左から右へ水がどーっと駆け抜けるのだ。これはもう壮観！　でも、何度も使うと胴体のエレメントがなくなってしまうのだ。

画面がぶれているのはカメラのせいではなく、地震の特殊能力を使ったため

バリアを張ったところ。この能力は地の属性を集めるとできるようになる

水のエレメンタル(水竜)を召還して敵に大ダメージを与えるのだ。召還している間は画面がフラッシュしていくので眼が痛くなりそう。水のエレメント2レベルぶん必要

空から無数の氷片が降りそそぎ、敵にダメージを与える。その名の通り氷の嵐である

地竜。地のエレメントが2レベルあると使うことができる。かわりに竜が攻撃してくれるのだ

天竜。風のエレメントが2レベル必要。すべての弾を消滅させて、敵にダメージを与える

# 23の攻撃バリエーション

敵に直接ダメージを与えることのできる攻撃力もまた、敵を倒すことによって融合し、新しい力を得ることができるのだが、強力な武器は手足のエレメントの消費量も多いので、持続時間が短いように感じるかもしれない。でも、どんどん、敵をやっつけて、ぐいぐいエレメントを取っていけばいいのだ。

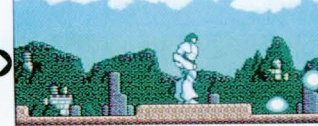
きっとそこから道が開けるような気がするぞ。

武器のレベルアップは手足のエレメントをいくつ持っているかにかかっているので、たくさんの敵と戦わなければならない。でないとボスキャラには絶対に勝てないぞ！

スタート直後の武器はこの通常攻撃という。パンチやキックよりはましだが、何も手にしていない状態なので、ちょっと強い敵キャラに捕まるとタコ殴りになってしまう。この武器でやっつけられる敵キャラを選んで、地道にパワーアップしていくしかない

ヒスイ。水のエレメントが1レベルでもあると使うことができる。自分の位置より上にいる敵も攻撃できる

まずいったん上に弾を射ち上げて、放物線を描いて戻ってくる弾道をみきわめて、敵に当てるのだ

バウ。1度地面に跳ね返らせて敵の死角から狙おうという、卑怯(ひきょう)な攻撃方法である

本当は階段などのジャンプできないようなせまい場所で使うと効果的なのだが、こういう平地でも上のほうの敵に対して効果的だ

トウガと呼ばれる炎が地をはう武器。地面を歩く敵には有効だが、空を飛ぶ敵にはきかない

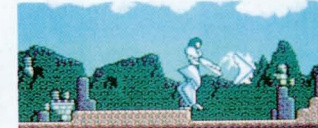
地面をずりずり、火がはって行くのであるが、まだこのレベル程度では射程距離が短いので使いものにならないかも

スイガ。水と風のエレメントを1レベルずつ使う。水のエレメントで氷片を作り、風のエレメントで飛ばす

ふつうの武器はねらわなければ命中しないが、この武器は誘導弾なのでほっておけば命中してくれる

ヒソウ。地と風のエレメントを1レベルずつ使って前後に弾を飛ばす。地と風は反発するエレメントである

さっきのヒスイがレベル2になるとこのように進化する。高圧の水流を前方に発射し敵にダメージを与える

フウガ。ブーメランは遠くにいる敵にダメージを与えることができるが、ブーメランが戻ってくるまで攻撃できないのが難点

左のフウガがレベル2になるとこのくらいブーメランが大きくなる。もちろん射程や威力もパワーアップする

# エリア1攻略マップ

福岡では最終調整に入っているところをお邪魔したわけなのであるが、エリア1のマップも少し変わってしまったようだった。ゲームバランスを調整していたら、マップ同士のつながりにも手を加えなければならなくなったそうだ。

前号でもちょっと書いたが、マップは扉をくぐると思わぬところへワープする仕組みになっているので、素直に横へ行けばいいというものでもない。

どこへ行っても混乱しないように、相関図を付けてあるので、自分が今どこにいるのか見つけられるだろう。

扉だけではすべての部屋を回ることはできない。思わぬところにルームガーターみたいなデカキャラがいてこっちが近づくのを今や遅しと待ち受けているのだ。

さらに、パワーアップのためのエレメントを出す敵キャラの配置やアイテムなどの位置はまだ決定していなかったので、掲載することはできなかったけれど、2月号以降ではお伝えできるだろう。

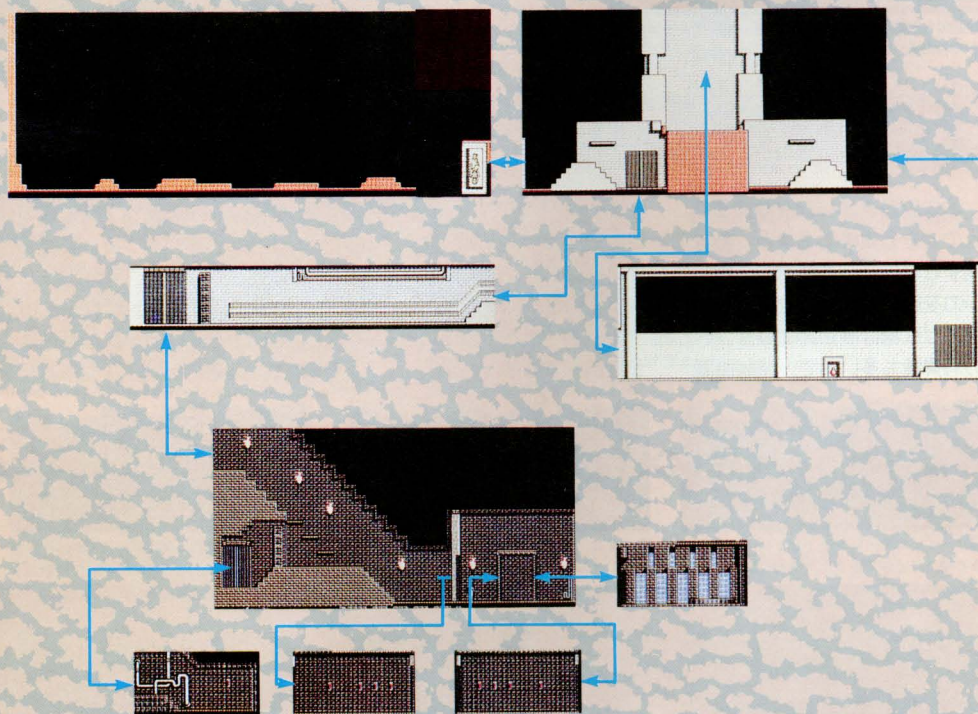
では、また次号で。

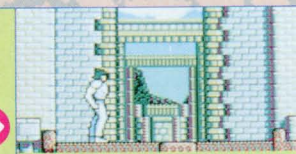
スタート地点。はじまったばかりの頃は相当弱いので、敵を倒して融合しなくっちゃ。

ついに戦いははじまった。通常攻撃で応戦する竜戦士。ここの敵は結構ちょろいはずなんだけど……ねぇ。

ここでスイッチを発見した。このスイッチを入れるといったい何が起こるのだろうか。なぞは深まるばかりで、ちっとも先へ進めない。

デカキャラ「ガイキ」に出会った。全身がガイコツなので、きいているのかどうなのかわからないので、不安だ。倒すと、扉がギギギーと開いてつぎの場所へ行けるようになった。

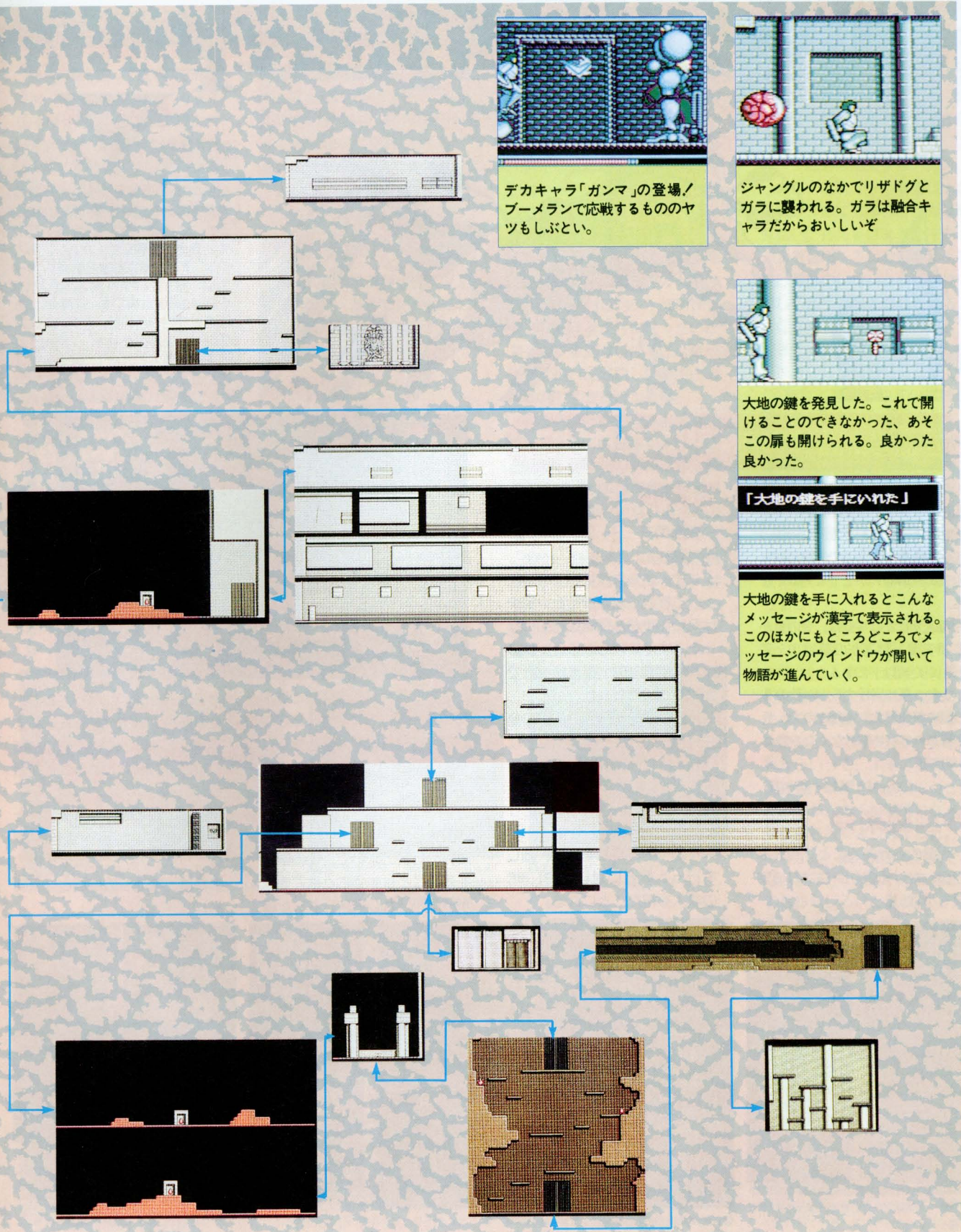
扉をくぐるとそのむこうに地下へ通じる階段が出現した。さらに手強い敵の存在を感じて立ちすくむ竜戦士。もっとパワーをためなくちゃ。

デカキャラ「モンマ」の登場！弾を放射状に吐いてくるのでやっかい。

モンマが放射状に弾を吐き出した。手の動きも段々はやくなってくる。

ようやくモンマを倒して戦いに終止符をうった。しかし、戦いはまだはじまったばかりなのだ。

デカキャラ「ガンマ」の登場！ブーメランで応戦するもののヤツもしぶとい。

ジャングルのなかでリザドグとガラに襲われる。ガラは融合キャラだからおいしいぞ

大地の鍵を発見した。これで開けることのできなかった、あそこの扉も開けられる。良かった良かった。

大地の鍵を手に入れるとこんなメッセージが漢字で表示される。このほかにもところどころでメッセージのウインドウが開いて物語が進んでいく。

MSXのシミュレーションゲームはまかせなさい！

# FAN STRATEGY

## 情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム１本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか１つをさしあげています。

## 信長の野望〈全国版〉寝返りで民財を増やす

攻めこむ国に大量の金を使って寝返りをかけておくと、寝返りが成功しても失敗しても、その国の民財が大きくなるので、攻め取った後の秋の収入がとても大きくなる。

寝返りにかける金は、金の量から軍資金と寝返りの費用10を差し引いた値以下にすること。

また、夏に実行すると、秋のその国の収入が大きくなるので、兵を買われて攻め取れなくなる恐れがある。

(byMABUS・栃木県)

### ●前提条件

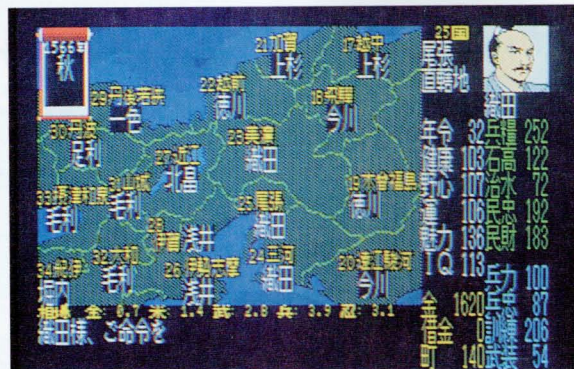
大量の金があること。当然ながら、かける金が少なければ効果も小さい。

### ●実験

50か国モード、信長、レベル1で試した。

まず、伊勢志摩に1500の金をかけて寝返りをかけると、民忠は変わらず(67)民財は1580になった。すぐに攻め取ると、秋の収入は伊勢志摩・尾張の合計で金898、米824だった。

一方、自国(尾張)に1500の金を施すと民忠566・民財557になった。やはり、伊勢志摩を攻め取ると、尾張と伊勢志摩の秋の収入の合計は金558、米519だった。

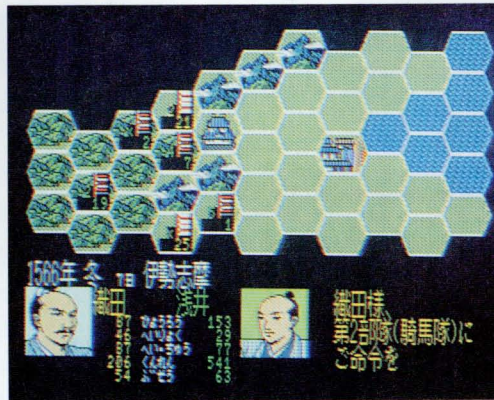
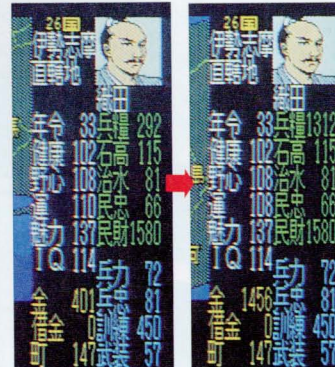
寝返りを行った場合は、施しを行った場合に対して約1.6倍の収入を得たことになる。

26国伊勢志摩を攻め取る直前に、大量の金を使って寝返りをかけるという技だ。

なお、写真はこの実験とは別に同様のことを行なったものなので、数値は必ずしも一致しない。

### ●コメント

災害や伊勢志摩を治めていた浅井の行動のせいで、他の条件を同じことにすることはできなかったが、むしろ施しをした場合のほうが有利になったので、実験結果は自国に施しをするより寝返りをかけてすぐに攻め取るほうが有利だということを示しているといえる。

なお、寝返り自体が成功した場合も失敗した場合も結果は同様だった(つまり、26国の民財の上昇は、寝返りの成否とは無関係)。

1500の金で26国に寝返りをかけると民財が80から1580になった。民忠が減ったのは兵を雇ったせいだろう

次の季節に、民財の高くなった26国を攻め取った

翌年の秋、26国では金1055、米1020の収入があった

同じ1500の金を使って25国に施しを行なうと、民忠も上がるものの大した上がり方ではない



**今月のプレゼント** 採用された２人にはテレカを差し上げます。

## 三国志Ⅱ 敵軍師を解任する

埋伏の毒を使って敵軍師を解任させ、計略を成功しやすくします。
①本国に知力70以上の武将をできるだけ多く(20人以上)集めます
②敵国の軍師より知力の高い武将を敵本国に埋伏させます
③埋伏武将は1～4か月の間に登用され、軍師に任命されますから、それを確認したら、その武将を引き抜きます
④この時点で敵国には軍師がいません。武力の高い武将に偽書疑心をかけた後、敵中作敵をかけたり引き抜いたりしてもいいのですが、敵の本来の軍師に偽書疑心をかけて引き抜きます
⑤翌月、敵国に知力80以上の武将がいれば、新たに軍師が任命されているかもしれませんが、しつこく偽書疑心をかければ成功しますので、これを引き抜きます
⑥以下⑤を繰り返して知力80以上の武将をすべて引き抜くと、敵は軍師を任命することができなくなります。

シナリオ4、劉備、初級、史実モードでプレイして、司馬懿ほか知力80以上の武将を引き抜いた後、全武将に偽書疑心・敵中作敵をかけて寝返りのみで勝利したりして、曹操の国をかんたんにとっていきました。

(by太田宗宏・宮崎県)

### ●前提条件

知力70以上の武将が20人以上必要なので、シナリオや君主によっては中盤以降でなければ実行できない。

### ●実験

シナリオ1、新君主、上級、史実モードで、曹操に対して試した。知力99にした李儒を埋伏させてみると、登用はされたものの、武力・魅力が低すぎたせいか軍師にされなかったので、諸葛亮または知力99にした徐庶で試すと、作戦自体はうまくいった。

マニュアルには、偽書疑心および二虎競食の成否は相手の軍師の知力が影響するとある。念のために、知力78以上の武将20人で許褚に対して偽書疑心を延べ3か月試してみると、司馬懿が軍師のときは延べ57回の内18回成功し、1か月で引き抜けたのが1回、2か月かかったのが1回だったのに対して、軍師がいないときは延べ56回の内26回成功し、3回とも1か月で引き抜けた。

また、司馬懿に対する偽書疑心では、軍師が司馬懿のときは延べ62回の内8回しか成功せず、引き抜きに4か月かかったのに対して、軍師なしのときは延べ51回の内21回成功し、3回とも1か月で引き抜けた。

さらに、司馬懿以外の武将が軍師のとき司馬懿を引き抜く場合についても試してみたが、偽書疑心の成功率は司馬懿が軍師の場合と軍師がいない場合との間くらいだった。

なお、偽書疑心は相手の忠誠度が低いほどかかりやすく、使者の知力の影響より乱数によるばらつきのほうが大きいように思えた。

### ●コメント

知力の高い者を引き抜こうとするなら、軍師がいないほうがかなり有利といえそうだが、武力が高く知力の低い者を引き抜くときは、手間をかけた割にはあまり劇的な効果はない。

また、マニュアルを信じるなら敵中作敵に敵軍師の能力は関係ない。担当者はあまりマニュアルを信用していないが、1度だけ軍師のいないときに許褚に対して敵中作敵を成功させてみた印象としては、軍師の能力が関係していようといまいと、引き抜きのほうが容易だと思えた(呂布など裏切りやすい武将は別かもしれない)。

戦闘において武力の高い武将は脅威だが、知力が高く武力の低い武将はザコ武将と大差ないので、総合的にみてあまりおいしいとは思えない(ただし、趙雲のように知力も武力も高い武将が軍師になっている場合はおいしそうだ)。

特に、手順中⑤は語るに落ちるという感じで、「再び埋伏の毒を使う」としなかったのは、最低2か月待たなければ引き抜けない点に無意識の内に難を感じたのではないだろうか？　実験結果からいって、本来の軍師か埋伏武将が軍師でいる間に引き抜くほうが、本人が軍師になってから引き抜くよりはましだ。

しかし、敵が軍師を任命できないようにするという発想はとてもおもしろいと思う。

| 位 | 武将名 | 忠 | 知 | 武 | 魅 | 兵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 君 | 安田礼 | --- | 60 | 80 | 100 | 100 |
| 軍 | 諸葛亮 | 100 | 100 | 65 | 98 | 100 |
| 現 | 徐庶 | 100 | 99 | 64 | 85 | 100 |
| 現 | 諸葛瑾 | 100 | 99 | 52 | 92 | 100 |
| 現 | 賈詡 | 100 | 99 | 42 | 62 | 100 |
| 現 | 李儒 | 100 | 99 | 27 | 43 | 100 |
| 現 | 荀彧 | 100 | 99 | 39 | 89 | 100 |

曹操の国(8・9国)をターゲットとして本国10に知力78以上(念のため)の武将20人と雑用係数人を集めた

| 位 | 武将名 | 忠 | 知 | 武 | 魅 | 兵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 現 | 許褚 | 100 | 22 | 98 | 66 | 100 |
| 軍 | 司馬懿 | 100 | 98 | 67 | 93 | 100 |
| 現 | 張英 | 99 | 53 | 72 | 54 | 100 |
| 現 | 潘鳳 | 98 | 16 | 74 | 16 | 99 |
| 在 | 徐庶 | --- | 99 | 64 | 85 | 0 |
| 在 | 鍾繇 | --- | 79 | 16 | 24 | 0 |

敵の本国9国に、軍師にしてもらえそうな武将(徐庶)ともひとりを埋伏させ、8国にもひとり埋伏させた

| 位 | 武将名 | 忠 | 知 | 武 | 魅 | 兵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 軍 | 徐庶 | 100 | 99 | 64 | 85 | 40 |
| 現 | 劉岱 | 98 | 48 | 64 | 68 | 100 |
| 現 | 辛毘 | 98 | 79 | 48 | 81 | 100 |
| 現 | 徐[illegible] | 99 | 35 | 41 | 38 | 100 |
| 現 | 宋忠 | 100 | 39 | 32 | 57 | 100 |
| 現 | 鍾繇 | 88 | 79 | 16 | 24 | 0 |

2か月後の10月に徐庶が軍師になったが、司馬懿の忠誠度が下がるまで待つ

その間に司馬懿以外の知力80以上の武将3人に偽書疑心をかけて引き抜いた

翌年1月、知力80以上の武将が司馬懿だけになったので、まず徐庶を引き抜いた

次に17人の武将で司馬懿に偽書疑心をかけまくると、7回成功して忠誠度が96から49になったので、趙雲を使って引き抜いた

曹操は軍師を任命できないので、偽書疑心の成功率が高くなった

COPY文を使ったアニメーション技法

# BASICテクニック

## ♯19 手作りの紙芝居のために

MSX2以降なら裏のページとCOPY文を使ってかんたんにアニメーションのプログラムを作ることができる。その仕組みとサンプルを紹介しよう。

ページ　SCREEN5のVRAMでページといえば、32Kバイト単位のVRAMの領域を指す。SCREEN5のVRAMには、ページ0〜ページ3の4ページがあり、ふつうは、ページ0に絵をかいたり、その絵を画面に表示したりしている。

SETPAGE文　SCREEN5以上で使えるステートメント。
n、mを0〜3の整数とすると
SETPAGE　n，m
は、ページnを画面に表示し、グラフィック命令などによるかきこみはページmにおこなう、という意味になる。

COPY文　これにはいろんな使い方があってぜんぶ説明するとややこしい。今回の記事で使った機能だけを説明すると、このステートメントは、VRAMのある部分からある部分にデータを複写することができる。しかも、そのときに、ページを指定してページ間を超えて複写することができるのだ。
この機能に関する書式を示すと、
COPY(x1,y1)−(x2,y2),n　TO　(x3,y3),m
この文は「ページnの座標(x1,y1)から座標(x2,y2)までのデータを、ページmの座標(x3,y3)からはじまる部分に複写する」という意味になる。なお、ページがちがっても座標系の数値は共通。

## SCREEN5の3枚の裏ページ

今回の記事とプログラムは、VRAM128KのMSX2とそれ以降の機種が対象になる。なにしろ、SCREEN5をページ0から3まで使うし、COPY文が主役になるからだ。

MSX1の人はごめんなさい。VRAM64Kの人は、9枚アニメならこの記事と同様の原理でアニメーションできる。

といっても、今ではほとんどの人がこの条件を満たすはず(Mファンのアンケート調べでは95パーセント)。

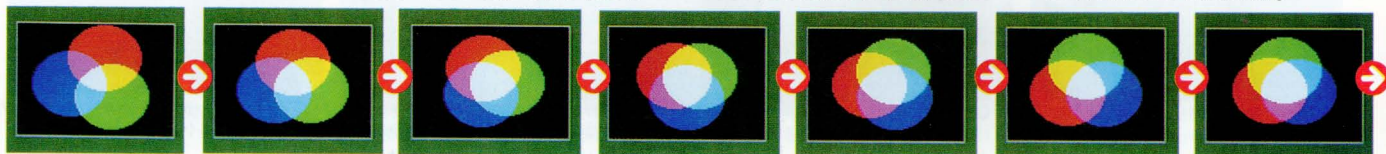
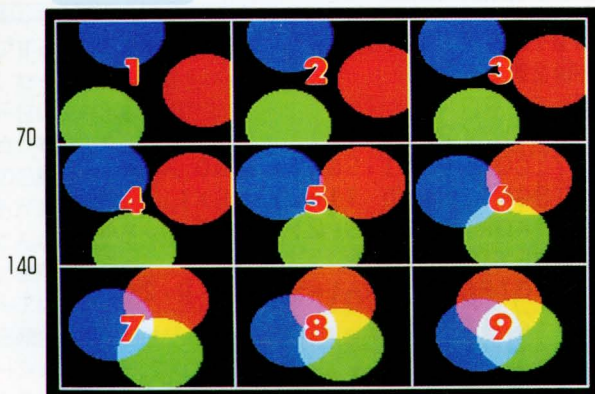
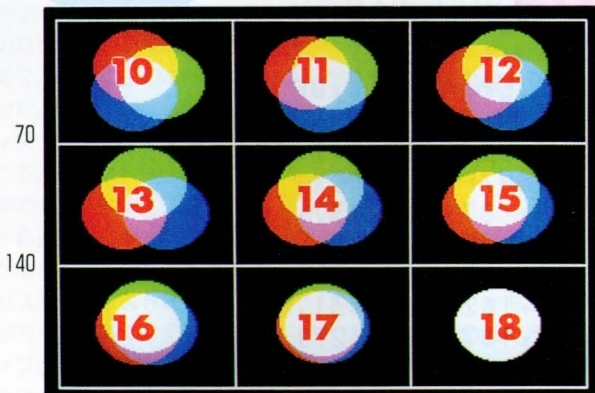
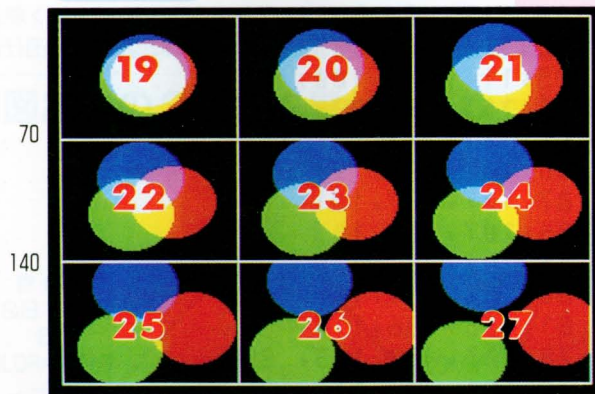
**■SCREEN5のページ**

VRAM128Kの場合、SCREEN5には4枚のページがある。ページとは、メインRAMとかディスクとかではまたちがった使い方をするが、ここでは画面1枚に対応するVRAMの領域のことだと思っていてまちがいない。

たとえば、ごくふつうのSCREEN5のプログラムの場合、ページ0のVRAMの内容が画面に表示されている。LINE文などでグラフィックをかくと、ページ0のVRAMの内容が変化し、それが画面の変化となって現れる。

ところで、SCREEN5のページ0のVRAM容量は、アドレスにして0〜&H7FFF、32Kバイトだ。VRAMは128Kあるというのにあと96Kバイトぶんのは VRAMはどうしているのだと思うだろう。SCREEN7とか8ではもっと事情がちがうがここではSCREEN5にかぎって話を進める。

画面にして3枚ぶんのVRAMは、ふだん表の画面の裏でただ眠っているのだ。

だから、SETPAGE文を使って、ページ1やページ2を画面に表示させてみるとわけのわからない模様が入っている。これは使われていないからCLSさえもされていないということなのだ。気になる人は、
SCREEN5：FOR I＝1 TO3：SETPAGE，I：CLS：NEXT
を実行すれば、きれいになる。きれいになったからといって、とくにいいことはないが。

## ■図1 アニメーションの仕組み

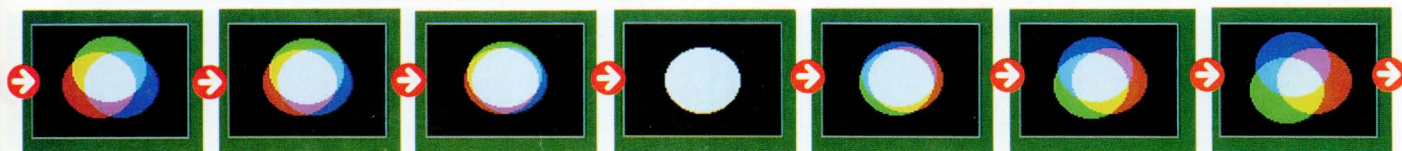
SCREEN5は、横256ドット、縦212ドットで、右端と下端に多少あまりができるが、X座標は85、170、Y座標は70、140のところでキリよく分割した。この9分の1画面の絵をページ0の中央に次々に表示するとパラパラアニメの原理で動いてみえるわけだ。ページ1〜3にこの図のような連続した絵をかきこみ、数字の順に次々とページ0の中央にCOPYしてくれば、30〜33ページの下をずっと流れている「3原色の円によるデモ」になるわけだ。では、そうするためにはいかにプログラムを組めばいいか。32、33ページのリスト1、2がその解答の1つだ。
※なお、この図のページ1〜3の写真には各区画を区別する白い線が入っているが、リスト1、2ではそういう線をかいてはいない。

■3枚のページを控室に使う

いずれにしてもこのふだん使われていないページ1〜3という裏ページを使って、アニメーションができるのだ。

アニメーションとは、ようするに高速紙芝居、つまりパラパラアニメだ。ここでは、1枚のページを9つの区画に分け、その1区画に1コマぶんの絵をかくことにした。そうすると、9×3で27コマの絵がかける。

この27コマの絵をページ0(ふだんから見えている画面)の中央に、次々に切り換えてコピーしてくれば、パラパラアニメの要領で動いて見えるし、物語のあるコママンガをかいておけば、自動紙芝居になる。

以上の構造を図解すると上のようになり、実際にそういうプログラムを動かすとこの30ページから33ページまで下を流れている写真のようになるわけだ。

■リスト１の解説

・おもな変数

A、B＝アニメ用の絵１コマの区切り用。それぞれ、85、70の数値が入る。31ページ図１参照

R＝デモに使う円の半径

F＄＝画面セーブ用のファイル名。実際には「SAMPLE1」のように末尾に数字を加えて使う

X(n)、Y(n)＝nは０～８の各ページにおけるアニメ用コマの表示順に応じた座標。たとえば、座標(X(4),Y(4))は、あるページで５番目に使われる区画の座標

XX(n)、YY(n)＝nは０～２で、それぞれ赤、青、緑の３原色の円に対応する。アニメ用のコマ絵をかくときの各コマごとの円の複写先座標

・プログラム解説

10～40　初期設定

50　パレットコード１～７をパレット設定。たとえば、パレットコード４の色を純粋な赤（R、G、BのRだけを７に設定）にする。この処理によって、赤と緑の円をOR演算で重ねると、重なった部分の色が光の３原色の原理に従って黄色になる、などの関係を再現した

60　X(n)、Y(n)の設定

70　画面の上部に50ドットずつ離して３つの色の円をかき、内部を色で塗る。パレット設定のために左から青、緑、赤の円が現れる

80　27枚ぶんのコマ絵の作成開始

90　行140からの座標データを読み出して３原色の円を画面の中央に複写。そのさい、透明色は無視し、かつ色が重なった部分はOR演算の処理をする（ロジカルオペレーションのTOR）

100　画面中央（これはページ０）にできた絵をページ１～３に順に複写する

110　画面中央の１区画ぶんを透明色で塗りつぶす（消しゴムをかける）

120　行80と対応するNEXT。行80から行120までを実行しおわるとページ１～３に31ページの図１のような絵ができあがる

130　ページ１～３の絵を「SAMPLE1」～「SAMPLE3」というファイル名でディスクにセーブ

140～400　３原色の円のアニメーション用座標データ。このデータにしたがって円を表示すれば連続した軌跡をたどるようになっている

■リスト２の解説

・おもな変数

リスト１とおなじ

・プログラム解説

1000～1030　リスト１と同様

1040　「SAMPLE1」～「SAMPLE3」をページ１～３にロード

1050　アニメを見せるための枠作成。周囲を深緑で塗る

1060　27枚のアニメーション開始

1070　31ページ図１のようにページ１～３の各部分から順に取り出し、ページ０の画面中央に複写

1080　時間待ち。Wの終値を変えればアニメーションのスピードが変わる

1090　行1060と対応するNEXT

1100　行1060からくりかえし

## リスト１：個々の絵の作成

```
10 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,0:DEFINT A-Z
20 A=85:B=70:R=20
30 F$="SAMPLE"
40 DIM X(8),Y(8),XX(2),YY(2)
50 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,SGN(I AND 4)*7,
SGN(I AND 2)*7,SGN(I AND 1)*7):NEXT
60 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:X(I*3+J)=A*
J:Y(I*3+J)=B*I:NEXT:NEXT
70 FOR I=0 TO 2:CIRCLE (R+I*50,R),R,2^I:
PAINT STEP(0,0),2^I:NEXT
80 FOR I=0 TO 26
90 FOR J=0 TO 2:READ XX(J),YY(J):COPY (J
*50,0)-STEP(40,40) TO (XX(J),YY(J)),,TOR
:NEXT
100 COPY (A,B)-STEP(A,B),0 TO (X(I MOD 9
),Y(I MOD 9)),I¥9+1
110 LINE (A,B)-STEP(A,B),0,BF
120 NEXT
130 FOR I=1 TO 3:SETPAGE I,I:BSAVE F$+MI
D$(STR$(I),2),0,&H7FFF,S:NEXT
140 DATA  97, 56, 87,108,137, 90
150 DATA  93, 59, 92,110,136, 85
160 DATA  90, 63, 97,110,134, 80
170 DATA  88, 68,102,110,131, 76
180 DATA  87, 73,107,108,127, 73
190 DATA  88, 78,111,104,122, 71
200 DATA  90, 83,114,100,117, 70
210 DATA  93, 87,116, 95,112, 71
220 DATA  97, 90,117, 90,107, 73
230 DATA 102, 92,116, 85,103, 76
240 DATA 107, 93,114, 80,100, 80
250 DATA 112, 92,111, 76, 98, 85
260 DATA 117, 90,107, 73, 97, 90
270 DATA 115, 88,107, 75, 99, 88
280 DATA 113, 87,107, 77,101, 87
290 DATA 111, 86,107, 79,103, 86
300 DATA 109, 85,107, 81,105, 85
310 DATA 107, 84,107, 84,107, 84
320 DATA 106, 81,105, 86,110, 84
330 DATA 105, 78,103, 88,113, 85
340 DATA 104, 75,101, 91,116, 85
350 DATA 103, 72, 99, 93,119, 86
360 DATA 102, 70, 97, 96,122, 87
370 DATA 101, 67, 95, 98,125, 87
380 DATA 100, 64, 93,100,128, 88
390 DATA  99, 61, 91,103,131, 88
400 DATA  98, 58, 89,105,134, 89
```

## リスト2：27枚の絵でパラパラアニメ

```
1000 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,0:DEFINT A-Z
1010 A=85:B=70:F$="SAMPLE"
1020 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,SGN(I AND 4)*
7,SGN(I AND 2)*7,SGN(I AND 1)*7):NEXT
1030 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:X(I*3+J)=
A*J:Y(I*3+J)=B*I:NEXT:NEXT
1040 FOR I=1 TO 3:SETPAGE I,I:BLOAD F$+M
ID$(STR$(I),2),S:NEXT:SETPAGE 0,0
1050 LINE (A-1,B-1)-STEP(A+1,B+1),14,B:P
AINT (0,0),12,14
1060 FOR I=0 TO 26
1070 COPY (X(I MOD 9),Y(I MOD 9))-STEP(A
-1,B-1),I¥9+1 TO (A,B),0
1080 FOR W=0 TO 200:NEXT
1090 NEXT
1100 GOTO 1060
```

**■3原色の円のデモ**

リスト1はアニメ用の各コマの絵をかき、それをディスクにセーブするところまで。リスト2は、セーブされた画面をページ1〜3に読み出して、アニメーションをおこなう。

光の3原色(赤、緑、青)のスポットが重なったり離れたりするとこんなふうに色が変わるはずだ。使用するパレットコードを0〜7に限定し、この範囲で光の3原色の原理がロジカルオペレーションのOR演算に合致するようにパレット設定する必要があり、プログラムはリスト1の行40だが、ここを組むまえに頭のなかに描いた設計図を参考までに示すと図2のようなものだった。

**■ディスクドライブがない場合**

ところで、リスト1、2をこのままで使うにはディスクドライブが必要だが、ディスクドライブがなくても適切な行をけずってリスト1とリスト2を結合すればちゃんと動く。ディスクドライブがあっても、その結合したものを使うほうがいい。

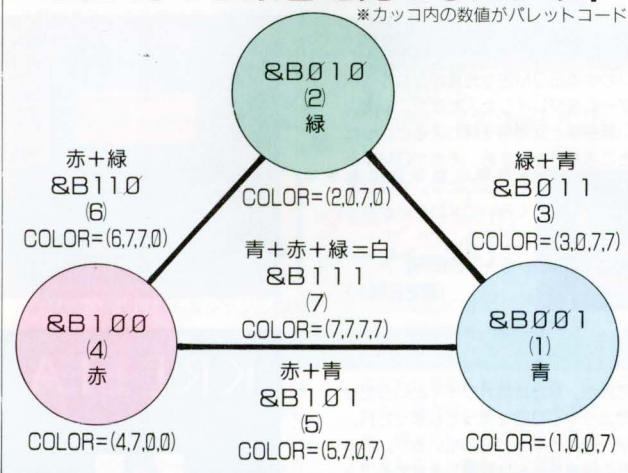
結合する部分は、〈行30と行130を除くリスト1〉+〈リスト2の行1050〜1100〉。これでディスクを使うことなく、3原色のアニメデモが見られる。

**■リスト2だけの利用法**

リスト1と2はもともと1本だったが、ほかの方法でかいた絵を使って同様のアニメができるようにアニメ部分だけをリスト2として独立させたのだ。

リスト2は、「SAMPLE1」〜「SAMPLE3」というファイル(SCREEN5の画面データ)を、それぞれページ1〜3に読みこみ、それを使ったアニメを見せる。

31ページの図1のような9コマずつに分かれたCGをかいて、それを適切なファイル名でセーブしたディスクを作っておけば、別の絵を使ったアニメができるわけだ。行1020で3原色デモ用のパレット設定をしているのでこの行は消去しておく。

行1010のF$の中身の設定と行1040を変更すればさまざまなファイル名に対応できるし、NAME"〈現在のファイル名〉" AS"〈希望のファイル名〉"というコマンドを使って、すでにセーブされているファイル名のほうを変更してもいい。

## リスト1とリスト2の確認用データ

使い方は54ページ

●リスト1

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10>ad40 | 20>gR20 | 30>lI10 | 40>3s30 |
| 50>xrb0 | 60>e3b0 | 70>94M0 | 80>a310 |
| 90>Zqh0 | 100>WtL0 | 110>pV30 | 120>B200 |
| 130>oOQ0 | 140>DK40 | 150>lI40 | 160>4G40 |
| 170>gI40 | 180>aL40 | 190>bH40 | 200>tG40 |
| 210>QG40 | 220>sG40 | 230>nH40 | 240>ND40 |
| 250>AG40 | 260>UE40 | 270>aJ40 | 280>1J40 |
| 290>XJ40 | 300>HI40 | 310>6J40 | 320>ZG40 |
| 330>1J40 | 340>NH40 | 350>IJ40 | 360>cH40 |
| 370>dJ40 | 380>iJ40 | 390>5I40 | 400>TM40 |

●リスト2

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1000>ad40 | 1010>Yx40 | 1020>xrb0 | 1030>e3b0 |
| 1040>ZkS0 | 1050>YVD0 | 1060>a310 | 1070>EhQ0 |
| 1080>8A20 | 1090>B200 | 1100>l600 | |

冬は寒い。だから自然と家のこたつに頼ってしまう。ならば、GMのCDにどっぷりひたるもよし、コナミのボードゲームもよし、なのだ。さらに編集部の福袋プレゼントもいいぞ。

# MUSIC 最新GM情報

※このコーナーのみ税込価格です。

## 12/5 FZ戦記アクシス

ウルフチームのX68000&メガドライブ版アクションのアルバム化。アレンジ6曲をふくむ全17曲収録。サウンドは、ときにロックっぽく、ときにフュージョンぽいといったところ。ギターやサックスを主旋律にすえて、メロディラインを際立たせているものの、いかんせんメロディ自体が弱すぎる。特徴的なフレーズが見当たらずメロディの横すべりも目立つ。これではゲームプレイ時のBGMとしてはいいかもしれないが、音楽単体で聴くにはいささかツライ。GMにかぎらず、ヒット曲にはコレといったワンフレーズがあるもの。もうすこしメロディにこだわってほしかった。
※CD2500円、テープ2200円。
(東芝EMI)

## 12/5 大戦略III'90

シミュレーションといえばシステムソフトというくらい定評のある、同社の3作品をまとめたアルバムが発売された。収録ゲームは「大戦略III'90」「インペリアル・フォース」「遊撃王II・エアーコンバット」。アレンジ6曲をふくむ全17曲収録。アレンジでは、メロディラインにいっぷう変わった音を使用していたが、ちぐはぐな印象が先に立ってしまった。そもそもオリジナル自体、いくつものフレーズがとりとめもなくつづくといった感じなので、アレンジばえする曲調ではない。メロディメーカーとしてならすシステムソフトの作品だけに期待していたのだが、いまひとつ。
※CD2500円、テープ2200円。
(東芝EMI)

## 12/12 グラナダ

ウルフチームの人気シューティング・ゲームのアルバム化。ゲーム自体はあまりウルフっぽくないような気がしていたが、音楽はかなりウルフっぽく仕上がっていてよかった。とくにゲームの顔ともいえる曲「アドバンス・グラナダ」。このアルバムでは22曲中4曲がアレンジだが、この曲もその中の1つ。オリジナルがよいのでアレンジも光っている。作曲者みずからがアレンジをほどこしているせいか、オリジナルのときにやれなかったことをやっているという印象をもった。アドリブっぽく後からつけたした旋律が、オリジナル・ファンには少々くどいかもしれないが、好みの問題だろう。
※CD2500円、テープ2200円。
(東芝EMI)

## 12/12 ラグーン

活躍めざましいズームのX68000版アクションRPGのアルバム化。全36曲、うち5曲はヒカシューの坂出雅海氏のアレンジを受けている。アレンジの音は少々こもり気味。オリジナルのほうが高音部がスッキリ録音されていた。X68000自体すぐれた音源をもっているので、オリジナルの音質はさすがといった感じ。で、肝心の曲自体だが、いわゆるBGM的な性質がかなり強い。ゲームをプレイした人だけが、心地よい緊張感と安堵(あんど)感を味わえるといったところだろう。まあ、それがGM本来の姿といえばそうなのだが。やはり耳にこびりつくくらいのメロディがあってしかるべきだと思う。
※CD2500円、テープ2200円。
(東芝EMI)

## 12/5 KRELIA

ミス・リリアこと、杉本理恵ちゃんのファースト・アルバム。最近は、アイドル雑誌でもよく見かけるようになってがんばっている彼女。歌唱力もデビューのときにくらべ確実にアップしている。でも、高音部の声がびびらなくなるには、さらなるボイストレーニングが必要かな。最近は、アイドルにも容赦なく歌唱力を求めるようになってきた。なかにはカワイイというだけでムリヤリCDを売ってしまったR.M.のようなつわものもいるが。こっちの理恵ちゃんは歌唱力を求めるファンにも応えようとしている感じ。けなげじゃないの。イースからの曲は、全10曲中4曲。歌詞は、あの作詞家の松井五郎氏の手によるものがほとんど。
※CD3000円。
(キング)

●そうまでいうのなら/ほんとうにこのメッセージを読んでいるのであろうか、私は信じられない。もし読んでいたのなら、その証明として、表紙のどこかに星のマーク(☆)を5個入れてください。お願いします。(千葉・井上隆)⇒☆☆☆☆☆。☆☆☆☆☆。☆☆☆☆☆。☆☆☆☆☆。☆☆☆☆☆。☆☆☆☆☆。☆☆☆☆☆。☆☆☆☆☆。☆☆☆☆☆。☆☆☆☆☆。☆☆☆☆☆。☆☆☆☆☆。表紙は無理なのでこうなりましたが気はすみましたか。(バ)

## 12/15 G.S.M.1500シリーズ

サイトロン・レーベルのフルCDは今月お休み。しかし、そのかわりといってはなんだが、1500シリーズが3本もリリースされる。しかも10月に行われたAMショーに出展された作品をふくむ超新作ばかり。試聴はできなかったけど、期待はできる。
①ダークシール／データイースト⇨騎士・魔女・吟遊詩人・忍者のなかから1人を選びプレイする、デコのファンタジック・アクションRPGのアルバム化。バロック系のクラシカルなサウンドが定評だということ。サウンドチームによる、アレンジも1曲追加収録している。今回、特別にGM人として、取材をしているのでそちらの記事(下)を楽しんでね。
②パウンド・フォー・パウンド&剣豪／アイレム⇨リング上の選手を真上から見下ろした構図のボクシング・ゲームと、なんとなくエキゾチックな感じのする時代劇風アクション・ゲームのカップリング・アルバム。
③宇宙戦艦ゴモラ／UPL⇨デカ・キャラ、キレイなグラフィックと、いかにもUPLって感じの横スクロール・シューティングを、GMアルバムに。
※①〜③CD1500円。　(ポニー)

## 後追 ランペルール

フランスの国民的英雄ナポレオンの軌跡をたどる人気シミュレーションのCD化。アルバムの発売はちょっとまえになるが、MSX版ゲームにはタイムリーになるので紹介してみた。イメージからしてクラシカルなふんいきが予想されるところだけど、結構ポップな曲もある。また、スペインやイギリスなどの民族音楽風のサウンドは、やはり光栄ならではといったところ。アルバム自体のまとまりのよさには関心。

※CD3000円。
(発売：光栄／販売：ポリドール)

## 各社新譜情報

**ポニーキャニオン**
〈12月21日〉……●マージャン・ギャルズ・グラフィティVol.5⇨今回はニチブツ麻雀特集。VHS30分カラーステレオHi-Fi3000円。
〈1月21日〉……●サウンド・ワールド・オブ・ポピュラス⇨話題のスーパーファミコン版『ポピュラス』のフル・アレンジCD。ボーカル曲も1曲収録。CD2500円。●マージャン・サウンド・グラフィティ⇨ニチブツの麻雀ゲーム13アイテムの、オリジナル音と女の子の音声合成を完全収録。CD2500円。
●スペースガン&ミズバク大冒険⇨タイトーの超新作アクション・シューティングのカップリング。G.S.M.1500シリーズ。CD1500円。

**アポロン**
〈12月16日〉……●ドラクエ・オン・エレクトーンII⇨ドラクエIVの音楽をエレクトーン演奏で。24曲入り。CD2800円、テープ2400円。
〈1991年頭〉……●(仮)ウィザードリィ⇨ゲームボーイ版のGM集。アレンジ11曲、オリジナルメドレーを収録。CD2600円、テープ2300円。

**ポリスター**
〈12月21日〉……●スーパーリアル麻雀・麻雀バトルスクランブル⇨SR麻雀オリジナル・アニメ・ビデオ。SFっぽい内容で、パートIVのキャラも出演。●(仮)プリンス・オブ・ペルシャ⇨美しいグラフィックで話題を呼んだ、ブロダーバンドジャパンのアクションのCD化。オリジナルがほとんどだ。
〈1月25日〉……●(仮)メガドライブ・ベスト⇨メガドライブのサードパーティの作品をオムニバス形式で収録。
〈2月25日〉……●(仮)イルミナ／&X・na⇨フェアリーテールとカクテル・ソフトの美少女ゲームのカップリング・アルバム。詳細未定。
──'91年2月頭に『スーパーリアル麻雀／バレンタイン・スペシャル』というCDを予定。6月には『ドラゴン・ナイト』のビデオも発売予定。

**徳間ジャパン**
〈2月?日〉……●大魔王ZARK伝説⇨J&Uの新作アクションRPGのCD化。作曲はあの中村泰士氏。

**東芝EMI**
〈12月5日〉……●ヴァリスIII⇨日本テレネットの『ヴァリスIII』(PCエンジン・CD-ROM²)の攻略ビデオ。アクションシーンの攻略はもちろん、アニメシーンも声優さんの声をふくめて完全収録。VHS53分カラーステレオHi-Fi3500円。
──'91年2月ごろにタイトーの『SCI』と『CHASE H.Q.』のカップリング・アルバムを予定。さらに、2〜3月ごろに『ヴァリスIII』のCD-Gを予定している。CD-Gとは、CGデータの入ったCDのこと。

**日本コロムビア**
〈12月21日〉…●ドラゴンテール⇨ビッツツーのゲームボーイ版アクションRPGのアルバム化。詳細未定。

**キングレコード**
〈12月21日〉……●ファルコム・スペシャルBOX'91、こなみ・すぺしゃる・みゅ〜じっく千両箱⇨両者とも、12cmフルCD3枚+VSD1枚の計4枚組。VSDとは、約5分間の音と映像が楽しめる、LDのシングル盤といえるもので、LD&CDのコンパチブルプレイヤー専用。ファルコム〜のVSDにはJ.D.K.BANDのプロモーション・ビデオを収録。こなみ〜のVSDには、コナミのテレビCMを7本収録。価格等の詳細は未定。
〈1月1日〉……●ファルコムJ.D.K.BAND 1⇨J.D.K.のフル・アレンジ・アルバム。GMアレンジと、書き下ろし曲を収録予定。どんな曲が入るか楽しみ。

## メロン ハガキ 子ども相談室

広島県呉市の田中一彰くん・14歳のご相談です。●BASICを立ちあがらせるということはどういうことなのですか。ぼくには、よく意味も行動もできません。友だちに聞いてもみんな「知らない」というのです。⇩一言でいうと、MSXの電源を入れると、画面にMSXのロゴが出て、「MSX BASIC〜」と英語のかたまりが表示されますよね。そのとき、MSXはBASICが使える状態になっているのです。いいかえるとBASICが使える状態にする、ということです。

## ダークシール(データイースト)

GMは、最近いろんなジャンルの人が参加することが多い。とくにアレンジに関してはそういう傾向が強い。それだけGMの分野が新しく、しかも何でもかんでも吸収してしまう不思議なジャンルであるということの証なのだ。そこで、このコーナーではGMのなかでも、キラリと光った存在にスポットをあてて、いろんなお話をうかがってみたいと思う。その第1回目は、データイーストの『ダークシール』のGMを収めたCDを採りあげてみたい。

このCDにはアレンジ曲が2曲入っていて、そのいずれもが英語の歌詞がつき、女性のボーカル曲となっている。その歌詞を書き、歌っているのが葛生千夏さん。葛生さんは、シャープの液晶ビジョンや京セラのサムライのCMの曲を手がけた人。姿には似合わないハスキーでパンチの効いた、それでいて知的な感じのする歌声をもっている。英語の歌詞には「疑り深くなって沈黙することを覚えた心を捨て、言葉を発することを恐れるな」という意味がこめられている。お話ししているとRPGの勇者のような心の強い人だな、という印象をうけた。
また、音楽を作った木内さんはGMを新しいジャンルとして、世界に広がった日本の音楽として何かできたら、という。これからのGM界に何が起きても不思議がない。

⇧GMはこうして作られる

⇩1/25発売の葛生さんのCD

**葛生千夏さん**
テレビCMの音楽制作で活躍中。シンガーソングライターで、今回アレンジ2曲の作詞(英語)とボーカル担当。

**KIUCHIさん**
データイーストの人で『ダーク〜』の音楽担当。GMは外国と日本で同時に受け入れられる点がおもしろいという。

●それはわたしですが／暮らしの適当手帖が終わりましたが、残念です。3年もおもしろい話題をありがとう、とお礼をいうべきでしょうか。大きな声でみんながいえないようなことをいってしまう、あの適当手帖がなんともいえず大好きでした。しかし、終わったあとはおはこんが1ページを取ると思うと……不安だ!(東京・石川匡)⇨それはそれはありがとう。こんなメッセージをたくさんいただきました。どっちとも書いているのはわたしなんですが。(バ)

メロン。ハガキ子ども相談室

埼玉県北足立郡の遠藤貴訓くん・17歳のご相談です。●よく光栄のゲームでCTRLキーを押しながら立ちあげるけど、どうしてですか。⇩MSXにはドライブが1つしかついてなくても、じつは2つある設定がされています。そのために、2つぶんのドライブを動かすためのソフトがメモリの一部を常に占領しています。そうするとメモリの多いソフトでは、占領された、使わない部分をどうしても使いたいときがあるのです。そのためにはCTRLキーを押しながら立ちあげると2つめのぶんに占領されたメモリを使うことができるようになるのです。

SHOW

# MSXフェスティバル turboR TOUR

ターボRをひっさげて、全国各地を回るイベントがついにスタートした。今回は、大阪と広島のようすをお伝えしようと思う。

それにしてもターボRは、人気が高くて予約をしていた人でもなかなか手にすることができないほど。だから、イベント会場で初めて触れる人がほとんどだ。高速モードの速さ、PCMの音のリアルさは、想像以上だということが十分わかってもらえたと思う。雑誌の文字を読んだだけじゃ、ほんとうにわからないからね。

そこで、まだイベントはつづいているので、ぜひ近くの人は寄ってほしい。かならず友だちを連れてね。

東京会場(NSビル)のマップ

11月18日大阪

⇧やっぱりターボRの魅力に人がこんなに集まってしまったのだ

⇧マルチビジョンのあるステージではするどい意見も出て、おおあわて

⇧大阪会場は一般の人がのぞきやすい。ターボRを気に入ってくれたかな

11月23日広島

⇧会場が狭いというのに人があふれて、暑苦しいったらなかった

⇧コンパイルのハデなステージは、つぎに出る人がやりにくいのだっ

⇧開場前から長蛇の列。やはり関心のまとはターボRと専用ソフトだ

▶イベント日程表

| 地　域 | 開　催　会　場 | 開催日 | 開催時間 | 電　話　番　号 |
|---|---|---|---|---|
| 神　戸 | せいでん 三宮本店 南館カーサ(8Fメンバーズサロン) | 12月9日(日) | 10:00〜17:00 | 078-391-8171 |
| 札　幌 | そうご電器 YES SAPPORO(5Fイベントホール) | 12月16日(日) | 10:30〜17:00 | 011-214-2850 |
| 東　京 | 新宿NSビル(B1F中ホール) | 12月23日(日) | 10:00〜17:00 | 03-5388-6096※ |
| 名古屋 | テクノ名古屋 特設会場(大同生命ビル6F) | 12月27日(木) | 〃 | 052-581-1241 |

※はイベントスタッフ事務局の電話です

新製品

# コナミのボードゲーム

コナミっていう会社はコンピュータゲームを作っているだけじゃなくて、いつのまにかジグソーパズルを作っちゃって、ついに今度はボードゲームまで作ってしまった。コンピュータゲームでは得られなかった、人といっしょに遊ぶというコミュニケーションの場をもつゲームをぜひ、作りたいとまえまえから考えていたのだそうだ。

さて、このボードゲームは下の写真でもわかってもらえると思うけど、いわゆるコタツの上で友だちとわいわいやるタイプのもの。冬休みにはもってこいだね。今回はなんとなくアメリカっぽい印象のものだけど、『天と地と』のようなシミュレーションや、『けっきょく南極大冒険』のようなすごろくっぽいものもぜひ作ってもらいたいと思う。やっぱりコナミだから、つい期待してしまうのだが……。

## マネー・タワー

4800円・3〜5人用

舞台は東京。この国際都市を所有する超資産家になるのが目的だ。手段は土地を手に入れ、高層ビルを建設し、ビル経営をして資産を増やしていくというもの。どこの土地を買うか、高い賃貸し料のビルにするにはどうするか、地上げするのか、考えることはいっぱいだ。

## ザ・スパイ

3400円・3〜5人用

それぞれのプレイヤーがスパイとなってたった1つしかない機密書類をめぐって争うというもの。だましたり、決闘したり、あるいは協力をして、最後に警備員の目を盗んで機密文書と解読のための暗号を持ち出すのははたして誰か！ そして無事逃げてこられるのは？

## ムーン・ウォーク

3400円・2〜6人用

月に行けば、月の石が手に入る。もしかしたら、この石の中に貴重な鉱物資源が眠っているかもしれない。早く調査しなくては。そのためには石を地球に持って帰らなくてはならない。というわけで、月の石の争奪戦が始まる。途中で酸素がなくなったりと、忙しい。



●コースチャくんがんばれ／オレはこのアンケートで思うのですが、もしこのハガキであたってしまったゲームをすでに買っていたら、どうするのでしょう。それを考えると夕方寝られます。教えてください。(岡山・竹本康)⇨やはりその場合、回復おめでとうのコンスタンチンくんの「愛のコースチャ募金」に寄付するというのはいかがでしょうか。ヤケドをしているときはかわいそうだったけれど元気になったらただの生意気そうなソ連の子供だったが。(バ)

12月号発表ぶんまでの「さあ応募しなさい」「読者アンケートプレゼント」のうち、まだ発売されていない「FRAY」と「シードオブドラゴン」をのぞくすべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書きそえてハガキでプレゼント係までご連絡ください。



## BOOK ランペルール ハンドブック

『提督の決断』より早く、突然発売になった光栄の『ランペルール』。まだ、『大航海時代』もロクに遊んでいないというのに、どんどんゲームが出る。そのどんどんに合わせるように、『ランペルール』のハンドブックが発売になった。『ランペルール』とは、フランス語で皇帝のこと。皇帝といえば、ナポレオン。というわけで、プレイヤーはナポレオンとなってたんなる遠征軍司令官から、皇帝になるまでのサクセス・ストーリーを演じることになるわけだ。

本の内容のほうは、やはりゲームのヒントやアドバイスを中心に、ゲームをやるうえでの予備知識を満載したものになっている。ゲームについては、各シナリオについての詳細な記述、そして登場する軍人たちの名鑑が収録されている。もちろんデータつき。ナポレオンを個人的に好きでもシミュレーションゲームは初めて、という人にはとてもゲームに入りやすい内容だ。

また、その逆にシミュレーションは3度のメシより好きだけど、ナポレオンのことはちょっとわからない、という人には、ナポレオンのおいたちや、

肖像画、歴史的背景などの項目がおおいに参考になるだろう。また、いままでのシミュレーションのように領土を広げるだけのものより、皇帝となって帝王学を学び、女性からも愛される人となる、という一風変った目的も興味がもてる。

以上便利な内容がつまったこの本は、光栄から1,860円(税込)で発売中。

## SHOW ターボRと文化祭

9月発売の10月号で募集した、文化祭にターボRを貸し出すという企画の報告をしたいと思う。

今年でこの企画も3回目をむかえるのだが、年々送られてくる企画の内容が充実してきて、まるで甲乙がつけられない。ほんとうは応募してもらったところ全部に貸し出しできたらよかったのだが、ハードの台数はかぎられていたし、そのわりにはなぜか日程があまりにもみんな同じ日に集中していたので、選考にとても困った。最終的に4校だけ残り、それぞれ貸し出しを行った。それにしてもターボRの発売が遅れるなどして、十分にお答えできなかったこと、ごめんなさい。

↑クイズに答えるには時間制限がある。ターボRだと早くてたいへん。クイズは全部で10問。むずかしいのもあった

↑歴史クラブのみんな。めがねをかけていて左端にいるのが企画をした新井くん。その隣がプログラムを組んだ北村くん。

それでは、東京都文京区立第一中学校の文化祭の報告をしよう。企画書を書いて送ってきてくれたのは、歴史クラブの新井くん。彼によると、MSXで歴史のクイズをやるという。さて、どんなものができるのかな、と期待して当日中学校へうかがった。

内容は漢字BASICを使ったかんたんなプログラムだったけど、途中で止めてプログラムのなかをのぞけないようにしてあったり、細かいテクニックが使ってあった。やっぱりほかの展示にくらべてハデなだけ、人気があったようだ。どうもお疲れさまでした！

## 掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 T-M MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り、「わたしにきくか!?」へのご相談、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈！

## プレゼント さあ応募しなさい ～お年玉編～

どうも、あけましておめでとうございます。今年もMファンをよろしくお願いします。

というわけで、今年の年明けのプレゼントはお年玉編として、編集部からゲームソフトや数々のグッズを集めた福袋を用意した。気になる中身は、編集部のなかをひっかきまわして探したしたもの。1本多く買ってきてしまったソフトや、間違って買ってきたもの、あるいはソフトハウスの人にプレゼントにいただいたものなどなど。今回の中身はすべてソフトだ。

もちろんファンダムライブラリーのソフトもある。じつはこのライブラリーのバックナンバーは稀少価値が高い。①はマニュアルがないけど、ROM版だし、もうどこへ行っても手に入らない。これにかぎっては、ほしい人は目立つ字で「ライブラリー①ほしい」とどこかに書いてね。13本ある。このほかのソフトは、もうしわけないけど、何が当たるかわからない。福袋ということだから、損はないようにしている。グッズも適当にわけてつけるので、楽しみにしてほしい。それと、念のためにいっておくけど、当たったあとで、交換してほしいと編集部にいってこないように。あくまでも福袋の、何が当たるかわからない、が主旨なのだ。

そこで応募の方法だが、まず右欄外の掲示板をよく読んでほしい。①のほしいものについては何が当たるかわからないけど、「ブライは持っているからそれ以外で」ぐらいは考慮しようと思うのでいちおう書いてほしい。②以降は指示どおりでかまわない。

ところで何人に当たるのかというと、ライブラリーの①～⑦までで約150本。それ以外にも写真のようにゲームもたくさんある。で、今回は合計でちょうど100名にプレゼントしようと思う。あとのはどうするかって？ それはそれ、また4周年というのが待っているわけ。それに5月号で50号になるというめでたいこともあるので、またそのときに放出する。あしからず／

では今年の運をためすつもりで応募してほしい。いつも当たらないと思っているキミ、今回は当たるかも／

しめきりは1月7日必着。発表は2月8日発売の3月号で。

上の写真は、福袋の中身のほんの一部だ。まんなかにあるライブラリー①はマニュアルがついてないけど、ROM版だし、けっこう貴重だ。ほかによく見ると古いのもある。そうそうこんなのもあったっけ、という調子だ。このほかにも、パラパラといろんなものがあるので、いったいどれが当たるか楽しみにしていてほしい。赤い箱のブライか、やはりROM版で貴重なゼビウスか、はたまたエッチものか。人気の高いファイナルファンタジーもあるし、ロードス島戦記もありますぞ。ところどころに見えるグッズ類はソフトにつけようと思っている。つまり、今回はソフトとグッズのセットの福袋というわけだ。どうか運を編集部にまかせて、応募されたし。まっているぞ！

●真実とは／つまり、自らの認識、存在すべてが、自分の実在すなわち「真実」を表しているのだ。では、その他の物は、出来事は真実ではないのか。じつはそうである。しかし、自らが認識すればそれは真実たりうるのである。つまり、すべては「自分」というものに返還されてはじめて意味をなし効力を発揮するのである。(佐賀・安田直之)⇨これがうんこのような文章だという「真実」をぜひ知っていただきたい。(バ)



応募券 FFB①

●天皇は国の象徴。(大阪・すなっちゃ)

なんだなんだ、のっけから。微妙な象のことかと思ったらちがうのか。

●ぼくはMファン10月号を見て思わず泣いちゃった。7月号でチャリを盗まれた吉田にテレカをくれるっていったのに、そのことは忘れてくれだなんて。せっかく楽しみに待ってたのにィ。うわ〜ん。　(東京・吉田浩幸)

吉田、わたしがそんな女だと思っているのか。そのとおりだぞ。でもちゃんと送ってさしあげよう。悪かったが数か月で安易に人を信用してはいけないということを学んだおマセな吉田だ。

●私は左右の腹の筋肉を中央に寄せることができる。写真を送るからテレカくれ！　(宮崎・鬼塚英明)

腹の筋肉を寄せてまでテレカがほしいか。左右の目を左右に向けることができるほどじゃないとあまいぞ。

●11月号の「アンケートはがきより」で消防士が活躍する映画は『タワーリングインフェルノ』がありますよ。

(東京・西村康浩)

町火消しのみんな元気を出せ。『愛しのロクサーヌ』という素敵な映画も主人公は消防士さんだ。なんだ、消防士もなかなかやっているなあ、おい。

●某医学部(国立大)の学生が、解剖のときに耳を切って壁にくっつけ、「カベに耳あり障子に目あり」といって退学になったってほんとうですか。

(埼玉・赤沢護之)

ナイスな学生だ。そんな医大生にこれをプレゼントしてしんぜよう。

●見ざる言わざるセザール。

(埼玉・FUKUDA)

## BABO'S わたしにきくか!?

**Q** 先日、修学旅行の帰りに飛行機を利用したのですが、とちゅうものすごく耳がいたくなりました。しかし、それはぼくを含めごく少数だったのです。なぜ、耳が痛くなるのですか。

(北海道・菊池貴之)

**A** それは痛そうなのでまじめに答えてあげよう。じつは鼓膜の内側と外側の空気圧がちがうと耳が痛くなるワケだ。その場合、ツバを飲みこめば、耳管から空気が抜けておなじ空気圧にもどすことができる。どうだ、ひとつかしこくなっただろう。

**Q** どうしても文通したい女の子がいるんですが、どうしたら返事をもらえますか。(埼玉・武田鉄矢男)

**A** 手紙を出せばいいんじゃないの。

**Q** ビタミンAの多い食べ物を教えてください。(東京・梶田弘美)

**A** レバー、ニンジン、ホウレン草などが比較的多く含んでいるので、目の疲れが気になる人や貧血の人はとるとよいでしょうが、まあ錠剤もあるしねえ。どうして真面目に答えているのかなあ。

**Q** ベルリンの壁のはじっこはどうなっているんですか。(栃木・ゴルバチョフ)

**A** ベルリンの壁は囲っているのであって、はじっこはなかったのだよ。ほーら勉強になるコーナーだね。

でも、今月のはがきにもあったけど、紅粉船長はビートたけしじゃないよ。ではさようなら。なんだか今月もいい人になっているなあ。

「異次元でのできごと」 by 山本竜武

私の脳はだし入りですぞ。

我輩は、あわせみそである。

わかめみそしるの素一食分パック

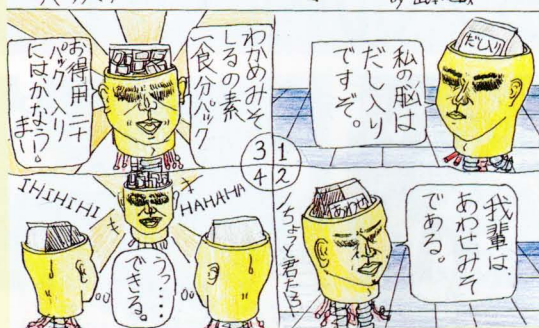
お得用ニナパック入りにはかなうまい!。

IHIHIHI

HAHAHA

うっ…できる。

ちょっと君たち

⬅東京・山本竜哉⇩さほどインパクトのある作品ではない。が、この4コマを見てわかったのはヤマモトのあたまの中は「お湯を注ぐだけカップ式納豆みそ汁の素」がつまっているということである。うっ、できる

といえばあの馬に乗ってクマの母子を助ける不動産屋のクマだな。

●私は田中将司の弟子である。師匠とは同級生だ。師匠は髪の毛が男のくせにミョーに長くて水泳のときは女みたいで気味わるい。また、みんなで床屋に行かないようにすすめて床屋つぶしを考えている。師匠はマンガが大好きで新聞部の日誌はキミョーな4コマでうめつくされていた。なお、加納高校はいちおう進学校なので行く末は不安な学校ではない。　(岐阜・弟子より)

じつはわたしは田中が好きだ。きっと根本敬のような長髪に知的な顔をしているにちがいない。理想の男かもしれないので写真を送りなさい。なにかしらときめいているわたしだ。うふ。

●なぜ 500円を切った？　むかしは正しいMファンの買い方として400円持って360円のMファンを買って帰りに郵便局で40円切手買ってアンケートはがきを出すなんてあっただろ。

(長野・長瀬哲規)

いつそんな正しい買い方があったのか忘れてしまったが確かに高いのでわたしも自分で買ったことはない。

●みんなテレカくださいとか書いているけどどんなテレカか見たいから送ってください。　(千葉・木山敦)

うまい／　あざやかな子供手口だ。あざやかすぎてついあげたくなるじゃあないか。少し考えさせてくれ。

●家の近くの公園にMファン6月号から10月号まで捨ててあったので、持って帰ってチリ紙交換に出した。

(東京・藤井寛己)

ということはなにか、再生紙利用でMファンで尻をふいている人はすでにいるかもしれないとみたぞ。ということは私の顔のところも……ああ……。

●アンパンマンシャンプーのCMのアンパンマンは髪がないのにシャンプーしている。「ジャンプ放送局」に送ろうとしていたけど載りそうもないので「いちゃもんテレビ」の係まで送ってみてください。　(東京・菅原竜治)

どうしたんだ菅原／　なにをフツーのことを書いている。よし、次は5枚ハガキを送りなさい。5枚ともおもしろかったら5枚テレカをさしあげようではないか。死ぬほどおもしろいことを書けよ。「先立つ不幸をおしるこください」とか、そんなんではダメだ。

●松島や　それがどうした　高島屋まけてたまるか藤井大丸　in京都。

(京都・山田哲也)

in京都がイキなはからいですねえ。わたしもひとつ披露させていただこう。逢いまはもうアジ　だれもいないウニ。

●サザエさんは走っているときに指が3本になることがある。マスオのむかし尊敬していた人は、なんと花沢さんとおなじ声だった。(奈良・田中俊幸)

花沢さんとおなじ声だったそうだが、これはまさしくリーインカーネイションの世界ではないか。

菅原、テレカがもらえないからって手を抜きはじめたな。あげたくなってしまうではないか。でも今月はあざやかな子供の手口にひっかかってしまったので木山敦に、やっぱりあげない。

郵便はがき

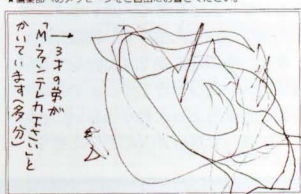
105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

⬆千葉・川崎有亮(13歳)の弟(3歳)⇨3歳児にテレカをあげたところで公衆電話に手がとどくかどうかは疑問であるが、感情を図形(？)で表現する能力はすばらしく、末恐ろしいものがある、……というほどのことはない

★イラスト・評＝野見山つつじ

●悪いことはいいませんから／毎月毎月あたるかあたるかとワクワク発売日を待っているようすです。5、6か月不発が続いているので、そろそろと期待しています。将来の希望は、徳間書店インターメディアに就職することだそうです。ヨロシク／(岡山・平井由規雄)⇨お父さまでしょうか、お母さまでしょうか。今回も残念でしたということで、わたしの独断と偏見でテレカを送らせていただきますから、その将来の希望はやめたほうがいいかと。(バ)

# ファンダムコンテスト発表！

## PART1 第4回MSX・FANプログラムコンテスト

## Mファン大賞は高橋吾郎『惑星歩兵戦』

まず、いちばん最初に今回協力してくれた20人の読者審査員の方々にお礼をいいたい。どの審査員もこちらが予想した以上の熱心さで1本1本のプログラムを評価してくれた。気に入った作品にも気に入らなかった作品にも、評価点はもちろん、1つ1つていねいなコメントや提言が書いてあり、その心のこもった鋭い指摘に感心した。

編集部側は、ファンダム班全員と編集長、およびFM音楽館+CGコンテスト+ゲーム十字軍のデスクである編集部Fこと福成に参加してもらった。

さて、いきなりだが、Mファン大賞は、読者審査員20人と編集部7人の評価点(100点満点)の合計が2286点でトップだった高橋吾郎『惑星歩兵戦』。

読者審査員のコメントをちょっと紹介すると、

「(すごろくはそれほどでもないが)しかしグラフィックはすごい。このおかげで10万倍くらいおもしろくなったのではないか」(前田)

「最高に素晴らしい／　玉の動きがいいなあ。ほかのプログラムをよせつけない」(酒出)

「とてつもないスピードでコマは動くし、イベントも連続で止まるとこれまたすごいスピードなのでとても楽しい」(竹本)

「速い／　速い／　MSX2でこんなに速い／」(中谷)

と、そのスピードを絶賛する声が多かった。ただのボールでも、3D表示がこれだけのスピードで動くともうそれだけで圧倒されてしまう。

⬆信じられないほどのスムーズな動きが受けた「惑星歩兵戦」

しかし、それにしても、無冠の帝王・米屋のチャチャチャこ

と前田晃宏である。彼は、第1回のプログラムコンテストで、『PURE STAR（ピュアスター）』という大傑作を投稿しながら、しめ切りにおくれたためになんの賞ももらえず、その後も大きな賞に縁がなかった。

今回も、わずかな差で『惑星歩兵戦』に破れてしまった。結果論だが、これは「回転が速すぎてなにがなんだかわからなかった」(井坂)という声に見られるように、ゲームがむずかしすぎたからなのかもしれない。じっさい、わたし(山科)自身も、そのためについ90点にしてしまった。わりいわりい。

しかし、この作品は満点の獲得数がもっとも多く、「やはり米チャは天才だ！」(市川)という声が圧倒的に多かったことも事実なのだ。米チャは天才すぎるのである。

まあ、そこでだ。読者大賞は、もっとも読者に人気のあった作品に対して、という規定で、『惑星～』のほうがたしかに4点上回ってはいるが、読者の満点を4つも取ったという点を考えあわせて、読者大賞は『激走～』に決定したい。

さて、「ちえ熱あっちゃん賞」は、ノミネート作品の作者のうち最年少で、かつ、1画面タイプ、さらに、ちえ熱男のファンダム川尻が1画面タイプ中の最高点の評価を与えた将積健士(中2)『Green Slime』。「激走レーシングよりおもしろい！」(中谷)、「ぼくはこんなのが好きだ」(長尾)などのコメントが印象に残った。全般にやはりスライムの動きが受けたようだ。

BASICピクニック賞は、BASICピクニック担当者である山科が個人的に好きな小曽根正男『LEGEND』。

| エントリーナンバー | 作品名 | プログラムの長さ(画面数) | 前田 桂史 青森・高校1年 | 小川 仁 宮城・高校2年 | 井坂 康平 秋田・中学1年 | 酒出 智之 茨城・中学3年 | 川船 功 東京・高校1年 | 吉田 浩幸 東京・高校2年 | 市川 竜樹 東京・高校1年 | 増田 高幸 神奈川・中学3年 | 辻村 尚史 愛知・中学1年 | 成田 亮 愛知・小学6年 | 富田 泰宏 愛知・会社員 19歳 | 小長谷英揚 三重・中学1年 | 山田 倫也 大阪・中学3年 | 植村 敏夫 大阪・高校1年 | 竹本 英司 大阪・中学3年 | 東 耕平 兵庫・中学3年 | 岡田 眞也 兵庫・中学3年 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 星座占い | 1 | 70 | 65 | 50 | 25 | 39 | 45 | 10 | 21 | 68 | 85 | 31 | 60 | 60 | 55 | 10 | 65 | 58 |
| 2 | EYES | 1 | 75 | 70 | 70 | 25 | 59 | 40 | 30 | 65 | 73 | 80 | 30 | 68 | 50 | 52 | 45 | 60 | 58 |
| 3 | 川の流れのように | 1 | 78 | 67 | 72 | 30 | 49 | 45 | 40 | 47 | 60 | 90 | 36 | 75 | 60 | 60 | 80 | 50 | 81 |
| 4 | 3もくならべ名人戦 | 1 | 75 | 65 | 75 | 45 | 67 | 60 | 60 | 78 | 78 | 90 | 30 | 65 | 68 | 65 | 73 | 80 | 85 |
| 5 | 黄色の珠玉 | 1 | 70 | 75 | 75 | 50 | 69 | 50 | 65 | 50 | 69 | 100 | 30 | 50 | 60 | 60 | 61 | 75 | 89 |
| 6 | ここなら吸ってもいいですね? | 2 | 80 | 69 | 80 | 40 | 45 | 50 | 70 | 95 | 69 | 80 | 29 | 60 | 72 | 65 | 82 | 80 | 80 |
| 7 | 青赤戦 | 5 | 83 | 80 | 88 | 65 | 63 | 55 | 75 | 55 | 78 | 100 | 40 | 85 | 72 | 76 | 88 | 85 | 77 |
| 8 | FUNCTION | 2 | 70 | 69 | 70 | 25 | 60 | 50 | 50 | 52 | 59 | 80 | 25 | 69 | 60 | 50 | 15 | 65 | 50 |
| 9 | LEGEND | 10 | 88 | 100 | 95 | 40 | 75 | 70 | 80 | 98 | 80 | 95 | 60 | 90 | 96 | 85 | 65 | 95 | 75 |
| 10 | PUSH PICK | 9 | 78 | 100 | 82 | 65 | 75 | 70 | 70 | 76 | 70 | 85 | 55 | 75 | 80 | 70 | 33 | 90 | 82 |
| 11 | ゲームの真髄※ | 6 | 98 | 83 | 93 | 95 | 85 | 75 | 60 | 98 | 74 | 80 | 54 | 80 | 88 | 77 | 98 | 80 | 90 |
| 12 | LAST LONG | 1 | 80 | 65 | 88 | 65 | 58 | 65 | 55 | 76 | 75 | 80 | 25 | 67 | 72 | 60 | 20 | 45 | 62 |
| 13 | ぴろぴ～ろ | 1 | 86 | 65 | 86 | 20 | 58 | 60 | 50 | 28 | 80 | 85 | 30 | 75 | 60 | 80 | 29 | 80 | 83 |
| 14 | けんけんぱ～ | 1 | 80 | 70 | 78 | 30 | 60 | 70 | 30 | 75 | 74 | 90 | 59 | 60 | 74 | 60 | 52 | 70 | 81 |
| 15 | Green Slime | 1 | 85 | 68 | 85 | 45 | 50 | 40 | 50 | 70 | 70 | 85 | 54 | 75 | 64 | 61 | 66 | 60 | 70 |
| 16 | ICE CREAM SHOP | 3 | 80 | 85 | 78 | 40 | 87 | 70 | 60 | 73 | 80 | 100 | 80 | 80 | 92 | 95 | 30 | 80 | 79 |
| 17 | 激走LABYRINTH | 5 | 85 | 100 | 90 | 75 | 80 | 65 | 75 | 100 | 79 | 95 | 79 | 85 | 80 | 83 | 100 | 100 | 87 |
| 18 | THE EARTH | 10 | 75 | 90 | 80 | 60 | 99 | 70 | 90 | 98 | 80 | 100 | 59 | 85 | 95 | 88 | 90 | 90 | 86 |
| 19 | 惑星歩兵戦 | 7 | 83 | 85 | 95 | 100 | 90 | 50 | 75 | 100 | 73 | 100 | 61 | 83 | 88 | 84 | 95 | 90 | 95 |

※『ゲームの真髄』は、中谷審査員の所有機（A1F）で動作しなかったため採点不能でした。『ゲームの真髄』のみ、評価点合計は読書審査員のみの場合19分の20倍、読者＋編集部の場合26分の27倍して小数点以下を四捨五入しました。

※特別参加賞のテレホンカード当選者(百人)は2月号のファンダム欄外で発表します。

しかし、これにもちゃんとした理由がある。この作品は、総合評価点で5位だが、1～4位はなんらかの形でマシン語を使っているのに比べ、この作品だけは純粋なオールBASICで、多重スクロールまでやってのけているのだ。

最後のEDファンダム賞は、必要なことすらしゃべらないといわれている寡黙(かもく)の男・ファンダム川井田を「ウギャッ」(やられたときの声)と叫ばせた唯一のゲーム、尾花健一『ゲームの真髄』。新しいゲームの可能性を開いたことに対しても賞賛を送りたい。

するってえと、3位の得点を得ながらなんにももらえない『THE　EARTH(ジ アース)』の作者リーチー発Romiがかわいそうだという声もある。しかたがない、テレカをあげよう。

それでは、さらばだ。

| 中谷 信彦 広島・中学3年 | 長尾 浩平 高知・中学2年 | 谷川憲太郎 福岡・中学3年 | 山科 敦之 ファンダムデスク | 諸橋 康一 サブデスク | 川尻 淳史 投稿整理隊長・AV他 | 鈴木 伸一 投稿整理・解析 | 川井田茂雄 投稿整理・解析 | 福成 雅英 ゲーム十字軍デスク | 北根 紀子 Mファン編集長 | 読者審査員のみの評価点合計 | 読者審査員＋編集部評価点合計 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 80 | 71 | 65 | 60 | 32 | 75 | 80 | 70 | 60 | 70 | 1033 | 1480 |
| 70 | 80 | 50 | 35 | 40 | 60 | 75 | 75 | 64 | 60 | 1150 | 1559 |
| 75 | 91 | 40 | 45 | 44 | 75 | 80 | 75 | 70 | 65 | 1226 | 1680 |
| 85 | 60 | 60 | 65 | 75 | 80 | 40 | 45 | 44 | 70 | 1364 | 1783 |
| 65 | 72 | 80 | 75 | 49 | 60 | 95 | 70 | 52 | 65 | 1315 | 1781 |
| 95 | 88 | 50 | 70 | 70 | 30 | 70 | 30 | 64 | 60 | 1379 | 1773 |
| 84 | 90 | 75 | 60 | 62 | 70 | 85 | 75 | 64 | 70 | 1514 | 2000 |
| 90 | 70 | 50 | 65 | 50 | 30 | 85 | 25 | 44 | 70 | 1129 | 1498 |
| 95 | 85 | 65 | 88 | 77 | 70 | 90 | 80 | 34 | 60 | 1632 | 2131 |
| 70 | 89 | 70 | 65 | 30 | 75 | 92 | 65 | 52 | 60 | 1485 | 1924 |
| ー | 97 | 80 | 75 | 69 | 90 | 100 | 75 | 88 | 75 | 1668 | 2240 |
| 80 | 82 | 55 | 70 | 53 | 40 | 60 | 55 | 68 | 65 | 1275 | 1686 |
| 70 | 87 | 65 | 60 | 64 | 78 | 33 | 60 | 56 | 60 | 1277 | 1688 |
| 65 | 65 | 80 | 65 | 68 | 80 | 93 | 50 | 80 | 60 | 1323 | 1819 |
| 100 | 94 | 50 | 55 | 49 | 83 | 66 | 40 | 52 | 70 | 1342 | 1757 |
| 90 | 90 | 85 | 80 | 73 | 95 | 100 | 80 | 64 | 70 | 1554 | 2116 |
| 85 | 96 | 85 | 90 | 59 | 70 | 81 | 85 | 72 | 75 | 1724 | 2256 |
| 91 | 95 | 95 | 95 | 87 | 73 | 84 | 60 | 62 | 75 | 1716 | 2252 |
| 97 | 94 | 90 | 95 | 85 | 80 | 79 | 80 | 84 | 55 | 1728 | 2286 |

## 第4回 MSX・FANプログラムコンテスト結果

### Mファン大賞 賞金20万円

# 『惑星歩兵戦』

埼玉県・高3　高橋吾郎

### 読者大賞 賞金10万円

# 『激走LABYRINTH(ラビリンス)』

兵庫県・高2　前田晃宏(米屋のチャチャチャ)

### ちえ熱あっちゃん賞 賞金5万円

# 『Green Slime(グリーン スライム)』

兵庫県・中2　将積(しょうじゃく)健士(SHAMPOO)

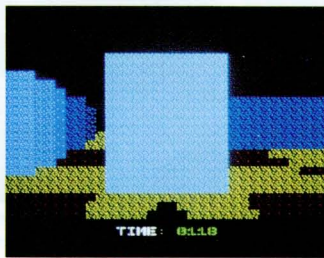
### BASICピクニック賞 賞金5万円

# 『LEGEND(レジェンド)』

栃木県・高3　小曽根正男(OZO)

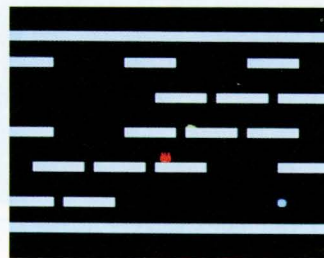
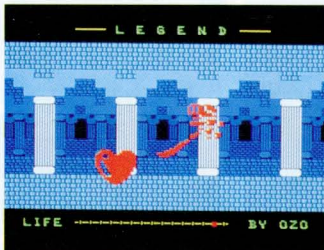
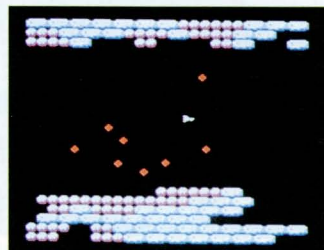
### EDファンダム賞 賞金5万円

# 『ゲームの真髄』

富山県・高専2年　尾花建一

天才が作った『激走LABYRINTH』

スライムの動きがいい『Green Slime』

オールBASIC『LEGEND』

ウギャッ、『ゲームの真髄』

# PART2『かに道楽』エディットステージコンテスト

# 200ステージを超える応募にタジタジ!

正式発表は来月!
ということでごめん!!

わたしたちは、パズルのエディット面を募集するということのおそろしさを深く考えずに、軽い気持ちでやってしまった。

賞品を、いまのMSXユーザーならだれでもがほしがるはずのターボRにしたのも、あるいはまずかったかもしれない。

最初はそれほどでもなく、ポチポチという感じで投稿がやってきた。まあ、このくらいならしめ切りすぎてから整理をはじめようと、猫が捨てられるくらいのダンボール箱にハガキや封筒を入れていった。

それがしめ切り近くになってドカドカドカッと増えてきた。いきなり宅急便が届いて驚かされたこともある。

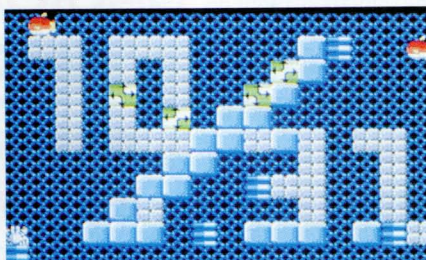
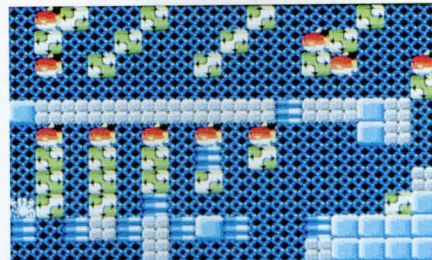
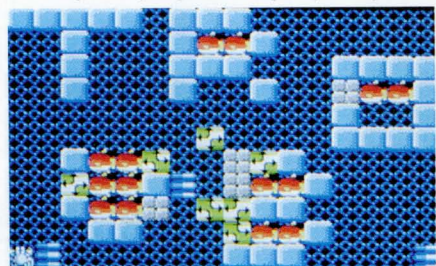
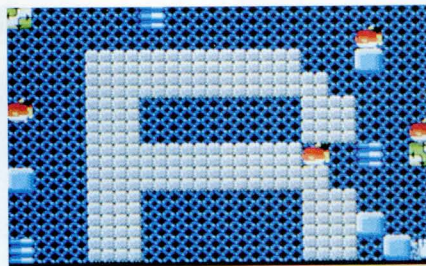
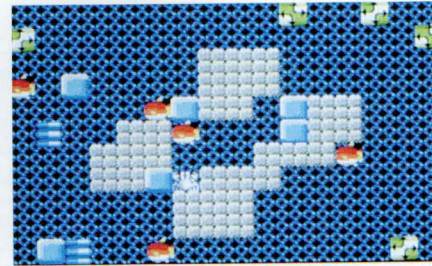
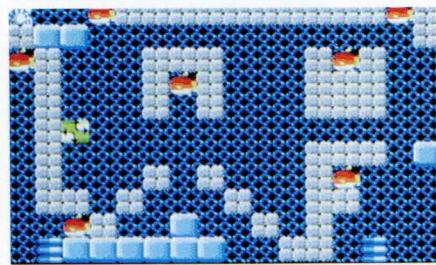
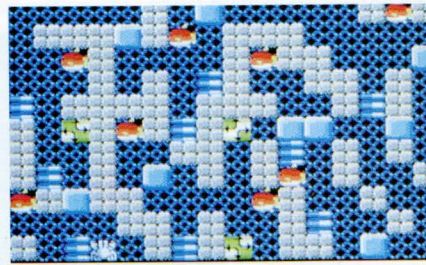
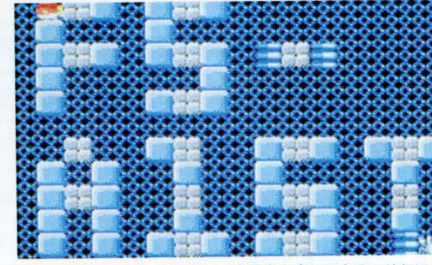
しめ切りがやっと過ぎて、集計をはじめてまいってしまった。

応募者総数は、113人。1面だけ送ってきた人もいれば、5面くらいいっぺんに送ってきた人もいて総ステージ数は221面。

そのほとんどが手書きの応募だった。つまり、入力しなくてはいけないわけで、そこを計算に入れていなかったわたしは、はっきりいってアホだった。

そのうえ、ウギャッ川井田が人間とも思えないスピードでバシバシ入力をはじめたはいいものの、原因不明のトラブルでせっかく数10面入力したディスクがクラッシュしたり、パンツが空を飛んだり、カツ丼が宙を舞ったり……。

そういうわけで、まだ、入力作業のとちゅうなんです。

それに、てきとうにピックアップした以下の投稿ステージを撮影しながらプレイもしてみたのだが、一晩やったのに、1面も解けなかった(答えはもちろんついているのだが、見ないでやらないと審査にならない)。2月号の発表までに全員総出でぜんぶ解けるだろうか。ふるふるふる(最悪の事態を想像してしまい、それを否定している)。

こういうのを「しめ切り面」とでもいうのだろうか。しめ切りにまにあったこのステージの作者は鳥取・藤原孝

ううむ、知能テストを受けてるみたいだなあ。なにかの形のような気がするのだけど。佐賀・田島和久

もちろん「TROUB」ではなく、「TURBO」。ターボRがほしい千葉・岡本陽介

おおっ、遠く、千葉と福岡で協力しあったとしか思えない。こいつは「R」面。福岡・幸田大輔

このマークを見てピンとこないやつはきっとMSYのユーザーにちがいない。コナミさん最近ごぶさた。福岡・幸田大輔

これもなにかの形に見えるようでなんの形かわからない。いずれにしても、熊本・佐藤崇樹

パズルになっているうえに迷路にもなっているような気がする、ああいってこういって、鳥取・石橋一夫

おおっ、これはダイレクトに賞品名を書いてある。それにしても魚は1匹だけ。ほんとに解けるのかなあ、大阪・横沼真介

960字は、400字詰め原稿用紙にして2枚半弱。小学校の作文の宿題だってもう少し多い。そのたった960字(しかもほとんどが英数字)を打ちこむとMSXのなかにさまざまなゲーム世界が現れる。最近、1画面タイプのレベルは高くなる一方だ。

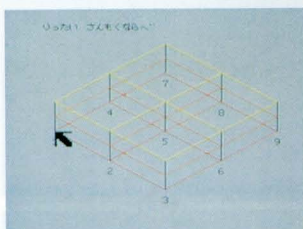
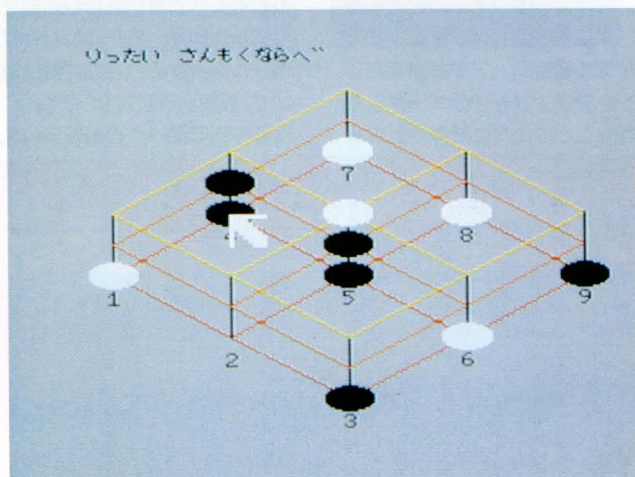


三目ならべを3段重ねたら3倍おもしろいか?

1画面

リストは55ページ

# 立体三目ならべ

MSX 2/2+VRAM64K BY ARIAKIRA-SOFT

↑各軸は手前左から1、2、3、中央は4、5、6、奥は7、8、9の数字キーに対応

三目ならべを3段積み重ねて3次元式に遊ぶ対戦専用ゲームだ。しかも、投稿時の手紙には、制作3日間
と大書してある。そこまでして3にちなんだこのゲーム、しかも、偶然知ったのだが、作者には3歳の弟がいる。作者自身は13歳で、これは1桁ずつをバラバラにしてかけると1×3ですなわち3である。プログラムの行数を数えてみると24行で、これは3×2×2×2、つまり3に2を3回かける。2は1個だから2+1で3……どうして足すんだ?

盤面は3×3の形に軸が立っているという感じ。数字キーで9つの軸から1つを選んでリターンキーを押すとコマが置かれる。おなじ軸にコマを置くと次々に積み重なっていき、1つの軸にはコマを3個まで置くことができるので3×3×3の『立体三目ならべ』になるわけだ。

交互にコマを置いていって、縦横あるいは垂直方向に、自分のコマが3つならべば勝ち。勝負がつくと、「5回のBEEP音でNu〜式リプレイ」(作者の遊び方解説原文)。Nu〜式リプレイとは、ほうっておけばしばらくして自動的にリプレイになることを指す。勝負がつかずに27マスぜんぶ埋まってしまうと自動的に再勝負。

ふつうの三目ならべと決定的にちがうのは、斜めの3目がないこと。そういえば、画面に現れる盤面にも斜めの線がない。

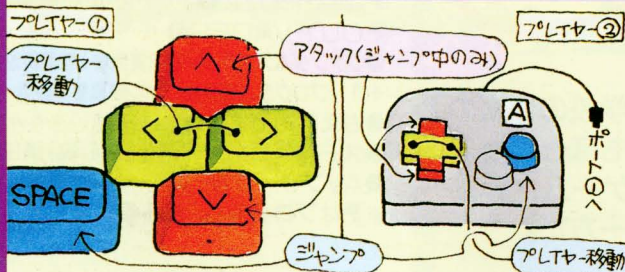
五目ならべでも、完全な先手の必勝法があるために禁じ手が設けられているが、この立体三目ならべにも、特殊な禁じ手がある(ただし、先手にも後手にも効力がある)。連続した手番では自分のコマを同一の軸に重ねられない、というルールだ。たとえば、黒が5に打って、白が5以外のどこかにコマを打った場合、黒はすぐには5に打てない。1手おかなくてはならないのだ(ただし、白も5に打った場合はリターンキーだけを押せば黒も5に打てる)。

テンキーのある機種の人はテンキーで遊ぶとやりやすい。

1画面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

4つのリアル機能がついた最新１画面バレー！

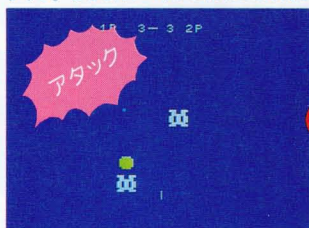
# 若さで(アタック)ATTACK

MSX MSX2/2+RAM8K　BY 成川卓也

対戦専用１人制バレーボール。15点制、サーブ権式、ジュースありのほか各種リアル機能装備。
**リアル機能①**　ジャンプがある。従来、N画面タイプでのみ可能とされていたジャンプ機能搭載。
**リアル機能②**　アタックできる。ジャンプ中に空中のボールに触れることにより、敵陣へアタックボールを打ちこむことが可能。
**リアル機能③**　3段階アタック。触れただけなら中くらい、上キーでもっと遠くへ、下キーでもっと近くへと遠近操作自由自在。
**リアル機能④**　3方向レシーブ。ボールを受けるときの位置に応じて3方向へ打ちわけ可能。とくに中央で受けると絶好のトス。

1画面

リストは56ページ

⬇ジャンプして触れるとアタック。もちろんブロックされることもある

⬇敵のボールを中央で受けて垂直にトスをあげ、すかさずジャンプしてお返しアタック

⬆ジャンプして着地するときのスキをついてアタック成功

パックマン＋ロールマン＝パールマン、だって

# (パールマン)PALMAN

MSX MSX2/2+RAM 8K　BY It's a Soft

「私はパックマン。あれから11年。私は迷路でひたすらエサを食べまくった。ときには立体になったりしたこともあった。しかし、エサの味も今では新鮮味がなくなり、迷路も知りつくしてしまったので南の島にバカンスにやってきた。とちゅうで現地人のロールマン(彼はいつも回転している)に会い、道案内してもらうことになった。さて、南の島についた。ロールマンのあとについていくと、そこには赤茶色の食べ物があった。すっぱかった。どこから来たのか、モンスターがいた」(作者のオリジナルストーリーより)

丸く黄色いキャラクタはかってに一方の方向へ進んでいるが、スペースキーを押すとバッテン(こいつがロールマンだそうだ)が現れ、黄色いキャラクタのまわりをぐるぐるまわりだす。はなすと、そのときにバッテンのあった方向にふたたび進みはじめるのだ。こうして食べ物をたくさん食べるのが目的。

1画面

リストは57ページ

⬇ロールマンという名のとおり、パックマン(黄色いキャラクタ)のまわりを左まわりにぐるぐるまわる

ぐるぐる

⬆キーをはなすとその方向へ飛び出す

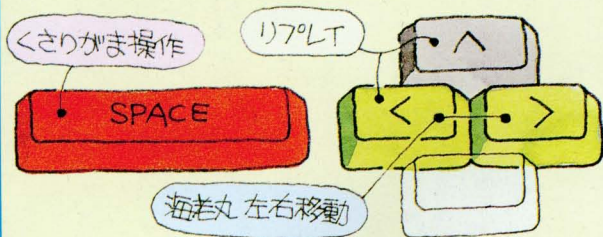
海に落ちるか、パックマンかロールマンがモンスターに触れるかするとゲームオーバー

## くさりがまを頼りに上へ上への妖城登りゲーム

ようじょうでん
# 妖城伝

MSX MSX2/2+RAM8K　BY SILVER SNAIL

1画面

リストは58ページ

緑色の主人公の名前は海老丸といい、職業は忍者である。

画面全体にちらほらと表示されている床は「妖城」という名の城の床。この城はかつてNAGI-Pの『8192階建ての塔』に出てきた塔と似たような構造をしていて、上へ登っていくと画面がスクロールして上のほうの床が出てくる。下の階にもどろうとしても、そのとき見えている範囲内でしかもどれず、画面の下端よりも下に行こうとするとゲームオーバーになる。

海老丸の目的は、この妖城を高く高く登ることである。登ってどこにいくのかは知られていない。天守閣で宮沢りえふうのお姫さまが寝そべって待っているとか、1億2千万両の小判がうずたかく積まれているとか、スーパーマンのDNAが冷蔵庫に保管されているとか、好みと適性に応じてかってに決めよう。

海老丸はくさりがまを投げあげ、床にひっかけて登っていく。あるていど登っていくと、次々に上の階が現れてくる。どこまで登ると城の最上階になるのかも知られていない。たぶん生きているうちに妖城の最上階を見ることはないだろう。

妖城らしく赤い妖怪が海老丸をジャマする。妖怪に触れただけでは物語は終わらないが、少々はじき飛ばされるのでうっかりすると床の下、つまり奈落の底へ落ちてしまうかもしれない。とくにくさりがまをたぐりよせているときがあぶないので注意しよう。

←赤い妖怪のスキをうかがいつつ、くさりがまをひっかけて上へ上へと登っていく緑の海老丸

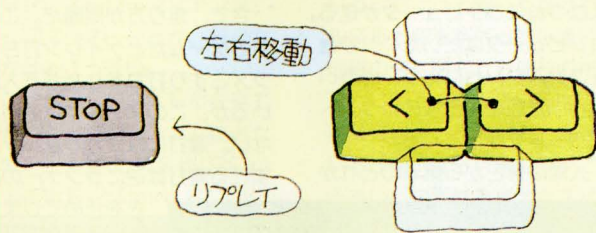
空中で移動し、ギリギリのところでくさりがまを投げるタイミングを身につけたい。

## 右の世界をめざしてコウモリを倒しながら進む

サボテン
# SABOTEN

MSX MSX2/2+RAM8K　BY SILVER SNAIL

1画面

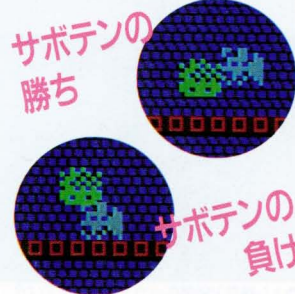
リストは59ページ

──世界はゆっくりと右へ進んでいる。サボテンもまたゆっくりとジャンプしながら右のほうへ進んでいく。向こうからコウモリが1匹ずつやってくる。

このコウモリをやっつけると得点になるのですが、そこで問題です。サボテンはどうやってコウモリをやっつけたでしょう。

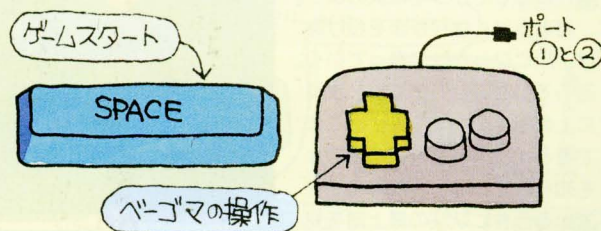
ライフルで打ち落とす？　いやいやサボテンにはライフルが使えません。竹竿でたたきおとす？　おしい、でもちがいます。──サボテンはゆっくりとコウモリに近づいていく。コウモリの下から突き上げるように体当たり。コウモリはパッと消える。

正解は、3番の「トゲを利用する」でした。上からあたってしまうこともあるんですが、この場合、サボテンは死にます。ジャンプする床をふみはずして床下に落ちても死にます。

一定の長さを進むと面クリアで、全9面あります。でも、意外にむずかしくて、わたしなんかまだ3面までしか行ったことがないんです。

↓ゆっくりとスクロールしていく世界を漂うようにジャンプするサボテンくん。コウモリの上からあたるか下からあたるかが大問題

ベーゴマの回転とパワーを再現した絶妙の傑作

# ベーゴマ

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY Nu～

盆(ベーゴマ専門用語でベーゴマの試合をするフィールドのこと)の上を周回するベーゴマ。作者のNu～さん自身「こんなにうまく動くとは思いませんでした」と語る傑作。ただし、現バージョンはジョイスティック2本が必要。1本しかない人は、行4の先頭を「S=STICK(P)」に変更すればカーソルキーとポート1のジョイスティックで遊べるようになる。

ベーゴマをぶつけあって相手を盆の外に押し出すと、相手は左右端にあるストックから1つ新しいのを取り出してふたたび向かってくる。次々に落とし、相手を残り0にするのが目的。

**1画面**

リストは60ページ

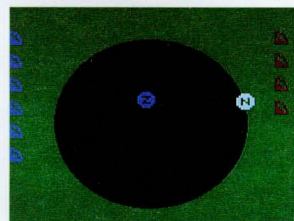
↓うなりをあげて周回し、敵のベーゴマに向かって体当たり

スペースキーでいつでもゲームはもとにもどる。また、相手がいなくてもデモ的に動いているもう1つのベーゴマを相手に感覚をつかむこともできる。はやい話が1人でもけっこう遊べるようになっている、という不思議な対戦専用ゲームなのだ。

↑盆からはみでてしまうと負け

タイミングが命のカタカタ式100メートル競走

# 100M競走

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY HASEMAKO

**2画面**

リストは61ページ

3人まで参加できる100メートル競走のシミュレーションゲーム。反射神経や運動能力よりもリズム感が生きるゲームだ。

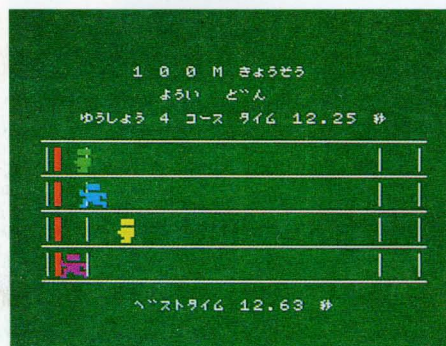
コースは第1(最上段)から第4までの4つあって、第1コースはつねにコンピュータが走る。コンピュータはだいたい11秒台をコンスタントに出し、どういうわけか短距離走なのにラストスパートをかけてくる。

人間は第2から第4のどれかで走る。1人しかいなければ好きなコース(操作するキーがそれぞれ決まっている)を自由に選べる。その場合、担当者のいないコースのランナーはスタートでじっとしていて、最後まで無視しておけばいい。

さて、走り方が問題だ。この手のゲームだとケイレン打ちやツメこすり打ちをしたがる人がいるが、このゲームでは通用しない。連打には変わりないが速すぎる連打は逆にランナーの動きを止めてしまうのである。

作者(XVで10.88秒の記録を持つ)によればBGMに近いタイミングがベスト。コンピュータのリズムと一体化して最高のスピードで走れたときの快感はなんともいえない。

↑よーい、どん!

↑タカタタカタタカタタカタカタタカカカタタ

↑ゴールイン!　トップ走者の記録が表示される

よくきいた慣性が生むダイナミックな運動感覚

# SOLID JUMP（ソリッド ジャンプ）

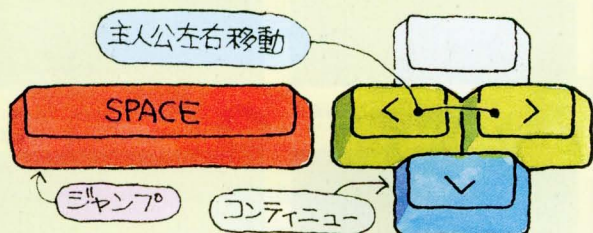
MSX 2/2+VRAM64K　　BY YOSHIX

主人公左右移動

SPACE　＜　＞　∨

ジャンプ　コンティニュー

7画面

リストは62ページ

ちょっとしたデモ付きタイトル画面

ひさびさに楽しめるアクションゲーム。楽しさの感覚は、スーマリ、またはスーマリ2に近いと思う。ただし、画面のスクロールはない。ところで、スーマリってなんだったっけ、という人はスーとマリではじまることばを無限に組み合わせていればそのうち思いあたるものに出会うだろう。たとえば、スーツマリン、スージーマリアンヌ、スープマリネ……とか。最後なんかけっこう近い。

このゲームのタイトルを見て年季の入ったファンダム読者なら思い出すだろう。名作『SOLID GOLF』と『mini SOLID GOLF』を。

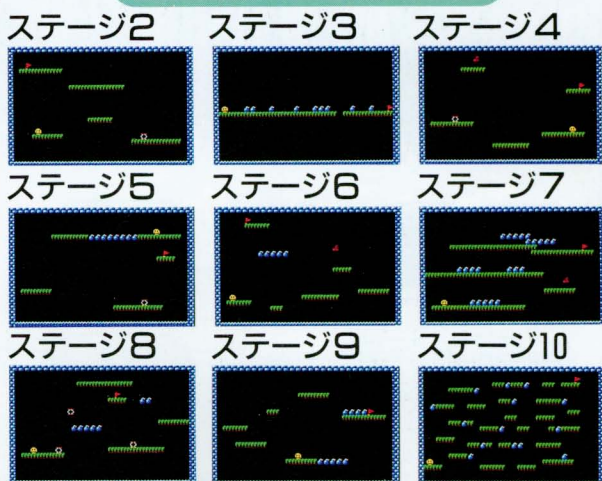
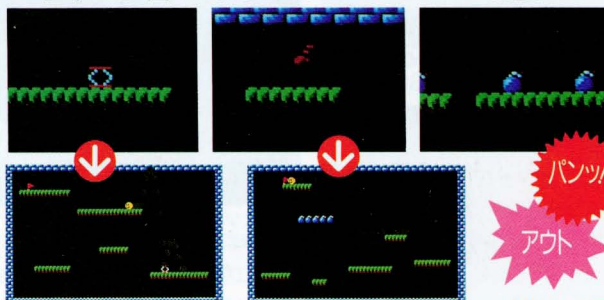
どちらも作者はYOSHIXで、ようするに続編なのだ。

ゲームの基本的目的は、慣性と戦いながらニコニコ(主人公)を操作し、ゴールの旗にたどりつくとステージクリア。ぜんぶで10ステージある。

とちゅう、ちょっとしたアイテムが登場する。乗るだけでハイジャンプする「ジャンプ台」、ジャンプ力がアップする「すうぱあシューズ」、触ると大きな音とともにいきなり海面にたたきつけられる「爆弾」。そうそう、下は落ちると死ぬ地獄の海になっているのだ。

慣性もきつい。うっかりしているとちょっと動いただけでズルズルと床をすべってしまい、地獄の海に落ちてしまうのだ。それにジャンプしているあいだはスピードの調節など、いっさいできないから、床についているあいだに慣性を考えたスピードの調整をしなくてはいけない。この慣性との戦いが、このゲームの楽しみの大部分をしめているのではないかと思う。

ニコニコは最初10人いて海に落ちるたびに減り、いなくなるとゲームオーバー。コンティニューしたいときはカーソルキーの下を押しながらスペースキーを押すことを忘れないように。

10ステージクリアするとちょっとデモがある。

ステージ2＝ジャンプ台初登場。ステージ3＝爆弾初登場。ステージ4＝すうぱあシューズ初登場。ステージ5＝爆弾の恐怖。ステージ6＝中央右の床からゴールまでジャンプ。ステージ7＝爆弾越えジャンプが圧巻。ステージ8、9、10＝比較的やさしい応用問題

上にちょんと乗っただけでビヨ〜ンと大ジャンプさせられる

ジャンプ力が大きくアップ。ステージ6で威力を見せてくれる

触れただけで爆発。海面にたたきつけられる

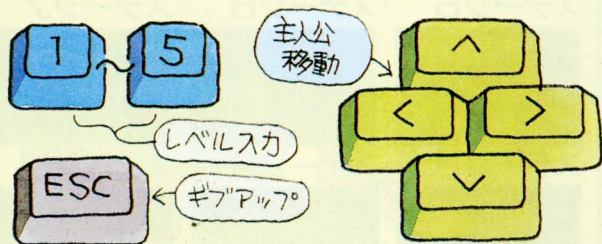
動きがよくわかるようにプログラムを細工して動きの影を残してみた。こんなふうにポンポンとジャンプして登っていく

左の続き。かんたんそうに見えるだろうが、それは担当者がうまいからであって、最初からこうはいかない、と思う

旗に到着。いちおうジャンプの感じと慣性のききぐあいをステージ1で体験しておいてステージ2から本格的に挑戦

同一システムのRPGを5つのマップで楽しむ

# さべる おぶ しべら

MSX MSX2/2+RAM32K　BY TEIJIRO

1〜5のマップ(数字が大きいほどやさしい)を選ぶとマップ作成のあいだちょっと待たされてゲーム開始。カーソルキーを操作してA〜Zの26段階の強さを持つ敵(形も「A」〜「Z」)と体当たりで戦い、レベルアップしながら「しべら」と呼ばれる敵のボス(形は「¥」)と出会い、倒すことが目的だ。ESCキーを押すか、LIFEが0になるとゲームオーバー。ゲームのキャラクタが世界の破滅を嘆いて終わる、という仕組み。体力回復やアイテム販売のショップ(緑色のドア)、道をふさいでいる門(黄色のドア)がある。

↑タイトル画面で1〜5のマップを選んでしばらく待つ

↑なんとなくステージ2を選んだ。どのステージも基本ストーリーとメッセージはおなじ

遊んだ感じでいえばこれはRPGの条件を集めてコンパクトに作り上げているという印象だ。その条件をならべてみると……。

その1。マップ(あるていどの広さを持った世界)。マップという概念が必要ないほど狭い世界ではRPGというゲームは成立しないだろう。

その2。主人公が成長する。ふつう「RPG要素」というとこのことを指していることが多いようだ。主人公が経験を積むごとに成長し、お金もウハウハたまるから、感情移入できる。主人公とともに喜び、ともに戦うからこそ、死ぬときもいっしょなのだ。

その3。強さのちがう敵。あとになるほど強い敵が出てくるというふうでないと主人公が成長する意味が薄くなる。

その4。謎。最初のうちになにかわからないことがあって、いろいろやっているうちに偶然謎が解明される。わからないことがわかる、ということのうれしさは文化・言語・人種を超えた世界共通の快感だ。

その5。アイテム。謎をとつぜん解明するアイテムや理屈抜きに強い武器など。この、理屈抜きに、というのがポイントだと思う。実際の人生にも理にかなった展開などほとんどなく、人によってはそれに悩まされる。

その6。ボス。RPGが人生のシミュレーションだとすると、このボスは人生の目的のシンボルなのだろう。

7画面

リストは65ページ

## ストーリー・オブ・ステージ2

1 スタート。まわりをA〜Dの敵がうようよと歩きまわっている

2 てきとうに歩きまわっているとなんだかよさそうなショップがある

3 ここはLIFE販売所だった。お金さえあればいつもきていたい

4 こんなところにもなにやらショップがある。もしもしこんにちは

5 ひええ、ばかにされてしまった。くそ、いつか見返してやる

6 そして時はすぎ……。成長したわたしはついにKEYを買った

7 戦っているうちに相手の持っていたKEYを取れることもある

8 Zはザコキャラ中最強なんだが、そういえば聖なる石ってなに?

9 あちこちで手に入れたKEYがこういう関門ではばんばん役に立つ

10 ぐぐっと細い細い迷路のなかに入ってわからなくなってしまった

11 ずーっとずーっと奥のほうへ。きっとなにかがある。でも怖い

12 妙な行き止まりの部屋。新しい展開に引きずりこまれてしまいそう

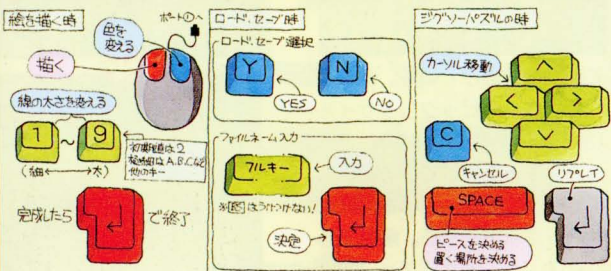
簡易CGツール付きジグソーふうタイルパズル

# JIG・PUZZ
（ジグ パズ）

MSX2/2+VRAM64K　BY つばめ20ろう

リストは68ページ

3画面

絵は作者が作ったサンプルCG。たぶん、ちびまる子ちゃんのつもり

要マウスの簡易CGツール付き。マウスがないとちょっと困るが、プログラムをてきとうにいじって、カーソルでドットを置いていくように変更すればなんとか遊べるだろう。

専用のCGツールがあれば、それを使って絵をかいて、そいつをコピーしたりすればいいと思う。そのやり方は説明するスペースがないので、プログラム解説とマニュアルを見て努力してみよう。

ところで、マウスを持っている人だけを相手にして解説に移ろう。このプログラムの簡易CGツールは、ほんとうに簡易で、マウスの右クリックを1回押すたびに色がくるくる変わり、左クリックで色を置く。線の太さは10種類あるけれど、線で表現しようとすると、下の編集部例のようにどんどん失敗していくだろう。基本はドットを1つ1つ置いていくのだと開きなおったほうが、いい絵ができやすいと思う。

RUNするとロードするかどうかをきいてくるので、最初はN。すると、絵の作成モードに入り、このツールを使って左上の白い部分に元絵をかいていくことになる。絵が完成したらリターンキーを押すとセーブするかどうかをきいてくるので、ディスクが書きこめる状態でセットされていることを確認してから、Yキー、そしてファイル名入力を行う。このツールでは、ディスクの入れ忘れなどの不備があるとせっかくかいた絵がパ〜になるので注意。また、ファイル名もBSキーなどの修正キーが使えないので注意。うっかりファイル名にスペースなどを入れてしまったら、それもエラーの原因になるのだ。ああ怖い。

で、そういう関門をクリアしたらコンピュータがかってにピースに分け、バラバラにしてくれる。今度はカーソルキーで右のピース置き場から左下にピースを移動させて正しい場所にあてはめていく。というより正しいピース以外は置けなくなっているので、まちがった場所にセットしてしまうことはないのだ。

画面右側にばらばらにピースが置かれ、見当をつけながらひろう

ピースの形はみんなおなじでそこが不満だがそれでもなかなか

もうほとんど完成に近づいた。最後にむずかしい部分が残る

完成。お〜なかがへったよ〜

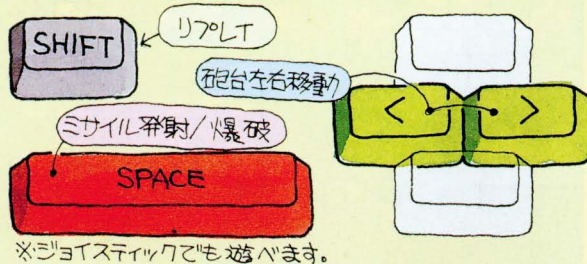
## 編集部制作失敗例

人食いフラワーがよだれをたらしているところをかこうと思ったが、失敗

ファンキーな赤ちゃんがスカのリズムで踊っているところをかこうとしたけど、失礼

伝説のゲームを逆転の発想でアレンジした奇作

# OUT-VADER（アウトベーダー）

MSX MSX2/2+RAM16K　BY ヘンテコ

10数年まえに大流行して、パチンコ産業をおびえさせたスペースインベーダーのパロディ。インをアウトにかえて、アウト・ベーダー。逃げていくベーダーを撃ち落とすゲームだ。

敵といっても逃げている相手を背後から撃つなんて、われながら卑怯だと思いつつ、ビックリミサイルの視覚的聴覚的魅力に負けてしまう。

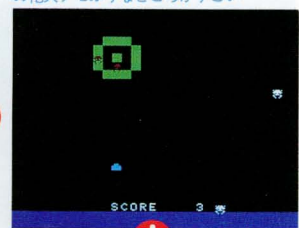
ベーダーたちは画面の下から砲台(「おデコ」という名前までついている)のわきをすりぬけて画面上に逃げていく。砲台から発射されるビックリミサイル(別名モロトモミサイル)は、スペースキーを押しているあいだずっと上まで飛んでいき、はなした時点で爆発する。爆発するときは、そのまわり7×7マスの範囲をぶっとばすという迫力。ちょうど花火のようにパーッと広がる光景がなかなかいい。とちゅうでベーダーにあたってもそこでは爆発しない。

ベーダー1匹ごとに得点は1点。その状態で、えんえんと得点を重ねていく。ベーダーに逃げられるか、下から昇ってくるベーダーと接触するか、自分が撃った爆弾の爆風にあたるかするとゲームオーバー。

## 3画面

リストは64ページ

下から上へはいあがっていくベーダーをねらってミサイル発射

上空で爆発して花火のように広がる。この花火デモふうなところがすごい

爆風の範囲内にいるキャラクタは自機といえども破壊されてしまう

---

# 総天然色 AVフォーラム

あ〜今月もちょっと間借りしての総天然色ですが、ついに来月からバーンと決めましたですよ。

塾長のCDも全国の片隅で発売されようかという今日このごろ、イラク問題も平和貢献策も政治改革もソ連のペレストロイカ病もヨーロッパの大統合目前の興奮ものみこんで、ここに大きな変革を予告しよう。ついにAVフォーラムのオールカラー化が2月号から実現することになった。いや、めでたい。

これで「V」(ビジュアル)の部分がますます強くなってしまいそうだけど、「A」(オーディオ=サウンド)だけの投稿も積極的に採用するのでよろしく。

これまで2色ページではできなかった企画もいろいろやってみたいと胸おどる関係者一同ですが、ついでにコーナータイトルも変えてみてはどうだっしゃろかという声もあります。いいのがあったら教えてください。

### 落ちる

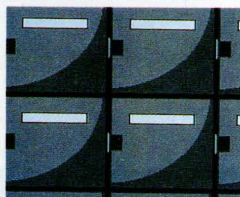
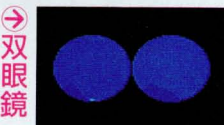
東京・REX。のどかな大空。こいつがゆっくりと上にスクロールし……ああああ

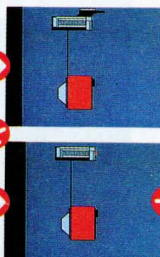
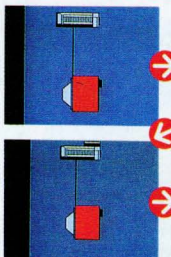
### 学校のロッカー

長野・木内靖。ああ、学校のロッカーだなあ。思い出すと胸がキュンと痛むなあ

### 気をつけ、礼

神奈川・ゲラッパ中略FLOWER。画面いっぱいのキャラクタが同時に「気をつけ、礼」

### 双眼鏡

岡山・藤井石材店。傑作。カーソルキーであちこち動かすと双眼鏡で風景が見られます

### ビデオ(旧型)

岡山・藤井石材店。旧式のビデオプレイヤーにカセットを差しこむ。すると赤いランプがついて画面がチラチラ。芸が細かい

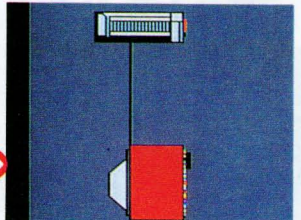
### 教室その1

福井・浜岸雄。学校特有の机とイス、そしてそのならび方

### ろうかを走るなっ!!

広島・Rana。学校の廊下にはソコツな生徒たちの血と汗と小便がしみこんでいく

### M・FAN BOY

三重・BUSH。タイトルが、スーッと上昇して、効果音とともに停止するデモ。秀逸

# 1か月の訓練で0.2から1.0も夢ではない!

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED ★アメリカ視力回復協会編

# 視力回復

アメリカから上陸。全米で利用され
大評判となる!! 最新理論
に基づいた画期的なトレー
ニング方法。『全25パターン』
を遂に公開!!

●器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!!

**強度の近視でも、あきらめるな! 遠視、乱視も訓練しだいで、視野はアザヤカ!!**

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅にいながら、訓練ができる視力回復の最新プログラムがアメリカから上陸し、今全国で大変な評判となっています。もともと近・遠・乱視・老眼などは眼の病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視覚的な現象です。当講座は全米で絶賛された《トレーナーシステム》を採用し、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果を上げ、あなたの眼をよみがえらせます。

**ラクラク安心トレーニング。わずらわしいメガネ・コンタクトはサヨーナラ!**

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成できます。

特に小・中・高の10代の近視には高い効果をしめし、早急の実行があなたの眼を救います。メガネやコンタクトは何かと不便なもの。

あきらめる前にあなたも体験してみませんか!

案内書無料急送

## ●当プログラムの開発者のご略歴

ユージンクォーリー博士

**●ユージンクォーリー博士** カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。**●ベレスフォード博士** レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

## 体験者の喜びの声

中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが、効果は抜群!両眼が1.0以上になりそうです。 **(島田龍也さん。15才)**

以前サッカーをやっていてメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ…。 **(加藤建二さん。20才)**

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

お急ぎの方はお電話でどうぞ!!

☎東京03-318-6111(代表)
●受付:朝9時30分〜夜9時(年中無休)
※平成3年1月1日より、電話番号は東京03(3318)6111となります

左のハガキを今すぐポストへ!!

# ファンダムスクラム

じつは担当は英語に弱い。だから新しいコーナー名の意味がわからない。このままではタイトルの意味もわからない担当になってしまう。だれか教えてくれえ！

今月からこのコーナーの名前は、「ファンダムパーラー」改め、「ファンダムスクラム」という名前になりました。

ファンダムスクラムは、いままで以上に、読者とファンダムまたは、読者と読者のコミュニケーションの場にしていきたいと思っています。

ついこのあいだまで、編集部ではクーラーが動いていた(この原稿を書いている現在も動いている)というのに、もう1月号になってしまった。

担当には子供はいないが、小さな従兄弟やら甥やらがうじゃうじゃいるので、お年玉のことを考えるとあたまが痛くなる。

おっとそのまえに年賀状なんてのも控えていた。

とてもじゃないが、忙しくて書けそうもないので、この場を借りて「あけましておめでとう。今年もよろしく」。

■選考会報告

今月も担当は選考会をさぼった、じゃなくて、遅刻したので前回同様に詳しい状況はわからないが、今月は1画面やN画面が好調だったようだ。

1画面やN画面のプログラム評価のときに、「おお、こりゃおもしろい」と思った作品がいくつかあったが、それらはほとんど採用されていた。

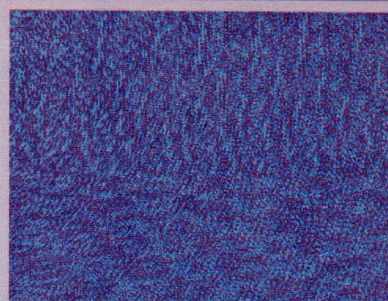
採用された全11作品のリストの長さを計算しても、26画面ほどにしかならないくらい、短くておもしろい作品がそろった。

長いFPの作品を1つ打ちこむつもりで、いっきに全部打ちこんでしまおう。

また選考会には、Ⓣ TPM.COこと東郷生志くんの「ネイティガの悪魔」もありましたが、RPGなので、採用の可否は鈴木ファジー伸一によるテストプレイの結果次第ということになっている。

今月の残念賞は、担当が選考会に遅刻したため選べないので、デスクにいくつか推薦してもらった作品の1つで、「AVフォーラムで採用しようかなあ」と迷わせた作品だ。

ところで、『かに道楽』のエディットステージコンテストの発表は今月の予定だったが、あまりの投稿数の多さに、いまだに整理やデータの打ちこみ作業が終わらず、審査の段階までいっていないので、今月は中間報告にとどまっている。

担当も打ちこんでみたが、いっこうに投稿の山が減らないのは、気のせいだろうか。

## 今月の残念賞
### 1画面：さよなら

↑あの画面を止めてみるときっとこんな感じなんだろう

長崎・藤本修一（19歳）の作品。プログラムを走らせると、深夜にテレビをつけて、放送の終わったチャンネルにあわせると見られる画面が出る。画面はとても良く再現できているが、いったん走らせるとリセットするしかなくなるというのは絶対やめてほしい。

## 第12回季間奨励賞発表

### 受賞作『けんだま』鹿児島中学3年太田則宏

第12回季間奨励賞には1990年12月号に掲載された、Otan-Softこと太田則宏くんの作品『けんだま』が選ばれた。

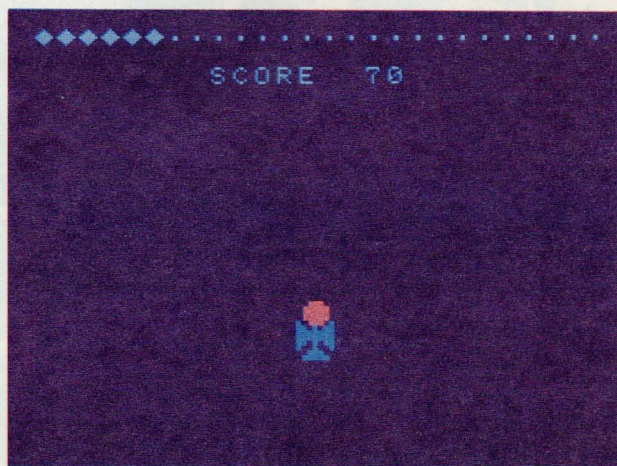
はじめてこの作品で遊んでみたとき、操作方法を知らなかったこともあって、どうやればいいのかわからずイライラしてしまったが、たまたま1回皿に乗せられたときの感覚にはくるものがあった。

打ちこんで辛抱強く遊んでみた人ならわかるだろうが、けんだまの感覚を見事に表現している作品といえるだろう。

操作感覚のいい作品はあまりないので、貴重な作品といえる。

太田くんには奨励金として3万円をさしあげる。

#### 受賞者からひとこと

今回は年末進行の都合であまり時間がなかったので、電話でのかんたんな取材によるコメントを掲載しよう——「いきなりだったので何も思いつかないけれど、季間奨励賞を受賞できてとてもうれしい。『わなげーむ』を見たとき、こういうほのぼのとした感じのゲームを作ってみたいと思って『けんだま』を作りました。編集部の人に好評だった操作性の部分は、かなりの時間をかけて作ったので、評価されてうれしいです」

↑みごと受賞した『けんだま』のゲーム画面。はじめて剣に玉を乗せた記念すべき瞬間

# 1行プログラムコーナー

今回は先月できなかった1行プログラム特集をやってみた。

1番に控えしは『円周率』。

先月のBASICピクニックや、ファンダムにも投稿があった円周率πを計算するものだ。

『アーチェリー』は同心円の標的に矢をあてて、総合得点を競うゲームだ。

『CATCHMAN』は画面の上から降ってくる「/」を、制限時間内にいくつ集めることができるかというゲーム。

『JUMPBALL2』は以前採用した、『JUMPBALL』と感覚的にはほとんど変わっていないアクションゲームだが、担当のお薦めの1本だ。

『ハンティング』は2人対戦の忍耐ゲーム(?)で、ひとりが自機を操作して走行距離を稼ぎ、残りのひとりが道を操作して妨害するというものだ。

どの作品も一見の価値があるので、短い1行プログラムだから、いますぐ打ちこむべし。

## 1行 円周率　中西英之

中西くんの送ってくれた作品「円周率」は、たった100文字ていどのプログラムで、円周率πの値を計算するものだ。

先月のBASICピクニックでもあつかっていた、ライプニッツの公式を使って計算している。

そのために、打ちこんで走らせてみるとわかるが、計算結果の収束が遅いのでかなり時間がかかる。

πの値が倍精度の限界14桁まで確定するのに、どれくらいかかるのか担当は短気なのでわからない。

```
1 SCREEN1:COLOR2,Ø,Ø:WIDTH32:KEYOFF:M=1:
N=1:FORI=ØTO1:P=P+N/M:LOCATE7,11:PRINT"π
="P*4:M=M+2:N=-N:I=Ø:NEXT
```

## 1行 アーチェリー　伊藤利憲

伊藤くんの作品「アーチェリー」は、小さな的に矢を当てて総合得点を競うゲームだ。

打ちこんで走らせると、画面の右側に的が表示されて、左側には矢が上から下に移動してくる。

矢はスペースキーを押すと、右にまっすぐ飛んでいくので、的の中心を狙って矢を放とう。

矢が的に当たると、当たった部分のカラーコードが得点になるので、的の黒い部分は最低の1点で、中心が最高の11点だ。

全部で5回、矢を放てるが、1回でも画面の下まで行ってしまうとゲームオーバーになる。

プログラムが終わったあとで、F1キーを押してリターンキーを押すと最終得点が表示される。

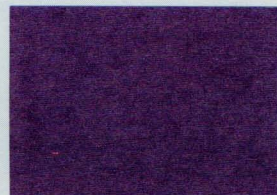
```
1 KEY1,"?P":SCREEN5,Ø:OPEN"GRP:"AS1:D=2Ø
Ø:FORI=1TO5:CIRCLE(D,97),I*3,1:PAINT(D,9
9-I*3),13-I*2,1:NEXT:SPRITE$(Ø)=" ":FORS
=ØTO4:FORJ=ØTOD:PUTSPRITEØ,(5,J):IFSTRIG
(Ø)THENFORX=5TOD:PUTSPRITEØ,(X,J):NEXT:P
=POINT(D,J)+P:PSET(9,9):PRINT#1,P:J=D:NE
XTJ,S:ELSENEXT
```

## 1行 CATCHMAN　緒方剛

緒方くんの「CATCHMAN」は、よく1行プログラムに使われている、エスケープシーケンスのスクロールテクニックを利用したアクション(?)ゲームだ。

ゲームがはじまると、画面の上から「/」が降ってくるので、画面の下の方にいるバーを、カーソルキーの左右で操作して受け止めよう。

「/」が全部で201個出現するとゲームが終わる。

「/」の出現パターンは毎回決まっているので、そのパターンさえ覚えてしまえば、どんどんスコアはのびていくだろう。

担当はこのスコア表示がなんとなく気にいっている。

ちなみに担当のハイスコアは42点なので、がんばってほしい。

```
1 SCREEN1:WIDTH32:COLOR5,1:SPRITE$(Ø)="~
":X=9:E$=CHR$(27):FORI=ØTO2ØØ:PRINTE$"H"
E$"L";:LOCATEINT(RND(1)*32):PRINT"!":S=S
TICK(Ø):X=X+(S=7ANDX>Ø)-(S=3ANDX<31):PUT
SPRITEØ,(X*8,144),8:IFVPEEK(6688+X)=33TH
ENBEEP:H=H+1:LOCATEX,17:PRINT" "H:NEXTEL
SENEXT:PRINTH
```

## 1行 JUMPBALL2　星茂

星くんの『JUMPBALL2』は、以前に掲載された作品と感覚的にはほとんど変わらないものだが、面白いので採用した。

ゲームをはじめるまえに、このゲームのルールを覚えておこう。

落ちてくるボールとバーが、おなじ色だとボールがはじかれて色が変わり、違う色だとゲームオーバーになってしまう。

つまり、ボールもバーも磁石だと思えばいい。

バーはスペースキーを押しているあいだ赤くなり、放すと青になる。

ボールの落ちてくるスピードはだんだん速くなってくるので、ボールとバーがぶつかったときに鳴る効果音をたよりに、タイミングよくスペースキーを押そう。

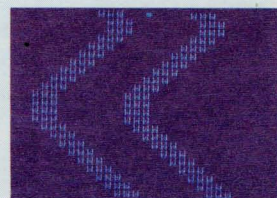
```
1 SCREEN1,1:DEFINTA-Z:COLOR,1,1:SPRITE$(
Ø)="<~~~~<":SPRITE$(1)="■":FORI=ØTO1:I=Ø
:Z=Z+1:B=BMOD8+4:Y=14Ø:V=48:FORT=1TO12:F
ORU=ZTO5Ø:NEXT:PUTSPRITEØ,(99,Y),B:V=V-8
:Y=Y-V:C=-STRIG(Ø)*4+4:PUTSPRITE1,(99,15
1),C:NEXT:I=(C=B)+1:PLAY"SM999O6B9":S=S+
1:NEXT:PRINTS
```

●2行目の「■」はKEY1，CHR$（255）を実行してF1キーで打ちこんでください。

## 1行 ハンティング　冨田勲

なぜこのゲームが「ハンティング」なのか担当にはよくわからなかったが、作者の冨田くんによると、「このゲームは、ハンターの不平等さを考えて作りました」とある。

まあ、作品名のことはさておき、このゲームは負けずぎらいの人と遊ぶとおもしろい2人対戦のゲームで、1Pはスペースキーで自機を操作して走行距離を稼ぎ、残りのひとりがジョイスティックで道を操作して妨害するというものだ。

1Pはひたすら壁(W)をよけつつ耐えることに専念しよう。

2Pは1Pが走りにくいように考えて道を操作しよう。

お互いに交代しながら何回か遊んで、それぞれの出したスコアで決着をつけるのだ。

```
1 SCREEN1,Ø:KEYOFF:COLOR15,1,1:WIDTH32:S
PRITE$(Ø)="<~~<":X=1Ø:A=8Ø:FORI=ØTO1:B=B
+1:I=Ø:LOCATEX:PRINT"WWW"SPC(7)"WWW":S=S
TICK(Ø):X=X-(S=3ANDX<18)+(S=7ANDX>Ø):T=S
TRIG(Ø):A=A+(T=-1)-(T=Ø):PUTSPRITEØ,(A*8
,Ø),3:IFVPEEK(&H18ØØ+A)=87THENI=Ø:PRINT"
S";BELSENEXT
```

# ファンダムINFORMATION

## スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

**■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ**

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、

行番号　>　確認用データ

となっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

**■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する**

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

●ディスクの場合

SAVE"ファイル名",A

●テープの場合

SAVE"CAS:ファイル名"

(CSAVEではいけない)

**■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項**

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

**■スペシャルチェックサムの実際での使い方**

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、

MERGE"ファイル名"

を実行すればOKだ。

③あらかじめ、

SCREENØ:WIDTH4Ø

を実行しておき、

④GOTO9ØØØ

とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分のリストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、

DELETE9ØØØ-911Ø

を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。

ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

### スペシャルチェックサムプログラム

```
9ØØØ '   SPECIAL CHECK SUM
9Ø1Ø V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9Ø2Ø V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9Ø3Ø VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9Ø4Ø IF V1=Ø THEN END ELSE S!=Ø
9Ø5Ø FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9Ø6Ø S!=S!+D*(I-3):NEXT:A$=""
9Ø7Ø FOR I=Ø TO 3:B=6Ø^(3-I):A=INT(S!/B)
9Ø8Ø IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9Ø9Ø A$=CHR$(C)+A$:S!=S!-A*B:NEXT
91ØØ PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
911Ø GOTO9Ø2Ø
```

### スペシャル自身の確認用データ

```
9ØØØ>AH5Ø 9Ø1Ø>8l6Ø 9Ø2Ø>7QDØ 9Ø3Ø>C97Ø
9Ø4Ø>pD4Ø 9Ø5Ø>G56Ø 9Ø6Ø>Rq5Ø 9Ø7Ø>ATEØ
9Ø8Ø>RrPØ 9Ø9Ø>rV8Ø 91ØØ>7q6Ø 911Ø>????
```

# ファンダム募集要項

ファンダムに投稿されたプログラムは、

SCREENØ:WIDTH4Ø

を実行したときの画面で、リストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によって以下の4タイプにわけられる。

●RP部門　1画面タイプ

リストが1画面(24行)以内の作品

●RP部門　N画面タイプ

1画面を超える5画面以内の作品

●RP部門　10画面タイプ

5画面を超える10画面以内の作品

●FP部門

10画面を超える本格的な作品。リストが複数でもかまわないが、誌面の都合上、掲載できないものは不可

投稿するプログラムのタイプは封筒の表に赤ペンで明記し、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には以下の事項を書き添えた解説の手紙を同封すること。

①住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号

②プログラムの遊び方、タイトル名

③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説

※マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明を付けること

④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

盗作や二重投稿は厳禁している。

1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること。

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

また、6か月ごとに発売されるムック「プログラムコレクション50本」に掲載された場合も、規定の再掲謝礼を差し上げている。

さらに採用作品の部門によって各奨励賞が設けられているので、受賞めざしてどんどん応募してほしい。

## 2つの奨励賞

**■第13回季間奨励賞**

1月号から3月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品の中から、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円をさしあげます。

第13回季間奨励賞の発表は、4月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

**■第2回FP部門奨励賞**

1990年10月号から1991年3月号に掲載されたFP部門の全作品の中から、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円をさしあげます。

第2回FP部門奨励賞の発表も、4月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

## このページへのおたより募集

ファンダムスクラムでは、以下の各コーナーに対するお便りを募集しています。

①1行プログラム

文字どおり1行のリストからなるゲームやCGなどのプログラム。

②質問箱

誌上で答えてほしいプログラムに関する質問などを受け付けています。

③情報局

掲載プログラムの改造法やバグ情報、読者から読者へのメッセージ、イラスト、ゲームにしてほしいアイデアなど、なんでも受け付けます。

あて先のところに「ファンダムスクラム係」と明記し、コーナー名、住所、氏名、年令、職業(学年)、電話番号を明記してください。

## あて先はこちら

〒105　東京都港区新橋4-10-7

TIM MSX・FAN編集部

※表には各コーナー名を明記。住所、氏名なども必ず明記すること。

なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

# 立体三目ならべ

遊び方は43ページにあります

**注意** 行20にある「■」は、カーソルキャラクタなのでキーボードから直接打ちこめません。KEY1，CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。また、このプログラムではビープ音の設定をしています。気になる人は、SETBEEP1，4を実行すればもとにもどります。

```
10 '[リッタイサンモクナラヘ゛] Ariakirasoft NO.122-1
20 SCREEN5,1:COLOR2,14,14:CLS:SETBEEP4,4
:OPEN"GRP:"AS1:PRESET(30,10):PRINT#1,"りっ
たい さんもくならへ゛":DEFINTA-Z:DIMC(3,3,3),M(1):
COLOR=(2,0,0,0):FORI=0TO2:COLOR=(11+I,7,
I*3,0):NEXT:SPRITE$(0)="■みりわせそっぁ"
30 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:X=40+I*50:LINE(X,
120-I*30-J*15)-STEP(100,60),11+J:LINE(X,
120+I*30-J*15)-STEP(100,-60),11+J:X=X+J*
50:Y=(I-J)*30+90:LINE(X,Y)-STEP(0,30):PR
ESET(X-10,Y+38):PRINT#1,I+J*3+1:NEXTJ,I
40 FORP=0TO1:FORI=0TO1:I=-(INKEY$=""):NE
XT:D=P*14+1:IFH=27THENRUN
50 X=40+(A+B)*50:Y=120+(A-B)*30:PUTSPRIT
E0,(X,Y),D:A$=INKEY$:K=VAL(A$):IFA$<>CHR
$(13)THENIFK=M(P)ORK=0THEN50ELSEK=K-1:A=
KMOD3:B=K¥3:GOTO50
60 FORI=0TO2:IFC(A,B,I)<>0THENNEXT:GOTO5
0ELSEC(A,B,I)=D:H=H+1:M(P)=A+B*3+1:CIRCL
E(X,Y-I*15),10,D,,,.6:PAINT(X+1,Y-I*15),
D,D:FORJ=0TO2:IFC(A,B,J)=DTHEN70ELSEFORJ
=0TO2:IFC(A,J,I)=DTHEN70ELSEFORJ=0TO2:IF
C(J,B,I)=DTHEN70ELSENEXTP:GOTO40
70 NEXT:FORI=0TO4:BEEP:NEXT:RUN
```

## プログラマからひとこと

買い物好きの人は「大航海時代」買うべし！

1990
ARIAKIRA-SOFT

### 他人（たにん）の竹力（しない）

【ARIAKIRA-SOFT】こんにちは。私が(最近どうした人面魚)トギトギ1号じゃなくて、ありあきらです。「ありあきら」はもちろん本名ではありませんが、名前の読み方を変えて作りました。さてMファン購読1年目にして(AVフォーラムにはのったが)はじめてサイヨーされたこのゲームの元祖は、ご存じのとおり「○×ゲーム」だが、やってみればわかりますが、立体(3段重ね)にしてルールをほんのちょっと変えて見ただけ。いってみれば「他人の竹刀(しない)で剣道をする」ようなものです。どっかで読んだ文だが気にしない気にしないというわけで中学校で剣道やってます。つべこべいうやつには黄金の「秘伝ジャンプめん」ラーメンではない)をおみまいするかもしないかもしれないぜ！

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……矢印カーソルの座標

### その他の変数

A、B……コマの置かれる位置
A$、K……キー入力用
C(n，m，l)……盤の状態
D……コマの色
H……盤に置かれたコマの数
I、J……ループ用
M(n)……コマを置いた位置保存用⇨nはプレイヤー番号
P……処理プレイヤー切り換えループ用

## プログラム解説

### 10 REM文

●プログラム名と作者のペンネームなどのメッセージ

### 20 初期設定

●画面モード設定⇨画面をスクリーン5にスプライトは8×8の2倍表示●画面の色設定●画面消去●ビープ音設定●画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字表示準備●タイトル表示●変数を整数型に宣言●盤とコマを置いた位置保存用の配列宣言●盤に使用するパレットの切り換え●矢印カーソルのスプライトパターン定義

### 30 盤の作成

●盤の作画用各ループ開始●盤の作画●マス目の番号表示●作画用ループのくりかえし、終了

### 40 ゲーム開始

●処理プレイヤー切り換えループ開始●キーバッファクリア処理●処理プレイヤーの色計算●盤に置かれたコマ数が27になったかの判定⇨なっていれば引き分けとなり、ふたたびRUN

### 50 コマの位置入力

●矢印カーソルの座標計算●矢印カーソルの表示●キー入力●入力された文字を数値に変換●入力文字の判定⇨入力された文字がリターンキーなら次の行へ、そうでなければ入力の範囲外判定⇨数字以外か前回置いた位置なら行50をくりかえす／そうでなければコマの位置計算／行50をくりかえす

### 60 コマの表示と判定

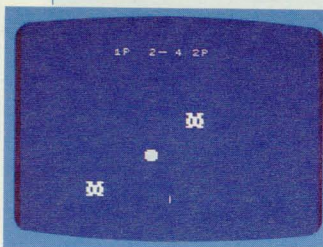
●指定位置にコマを置けるかの判定処理⇨置けなければ行50へ飛ぶ／置けるなら盤用配列にコマを設定／盤に置かれたコマの数加算／コマを置く位置の保存／コマの表示／その位置にコマが3つ並んだかの判定⇨判定位置にコマがあれば行70へ飛ぶ／並んでなければコマが横に3つ並んだかの判定⇨判定位置にコマがあれば行70へ飛ぶ／並んでなければコマが縦に3つ並んだかの判定⇨判定位置にコマがあれば行70へ飛ぶ／並んでなければ処理プレイヤー切り換えループのくりかえし、終了●行40へ飛ぶ

### 70 リプレイ

●各判定のくりかえし、終了※コマが3つ並んでいるかの判定部分にもどり、3つ並んでいたときこの部分以降の処理をおこなう●効果音●ふたたびRUN



〈いじわるファンクションコール／11月号のフォローにならないフォロー〉読者から「ぼくのパナソニックＡＩＦでは『ゲームの真髄』にエラーがでて遊べない」と、たてつづけに電話がかかってきた。編集部でやってみたところＡＩＦだと『ゲームの真髄』が暴走してしまうことがあった。しかし、ＡＩＦでも何回かRUNしてみると、うまく動く場合もあるのだ。なぜだろう。現在、原因を調査中だ。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 成川卓也

# 若さでATTACK（アタック）

遊び方は44ページにあります

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,4,4:KEYOFF:D
EFINTA-Z:DIMA(30):C(1)=8:D(5)=8:FORI=0TO
1:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEXT:A(0)=152:FOR
I=-13TO13:A(I+14)=A(I+13)+I:NEXT:A$=CHR$
(27)+"Y":ONSPRITEGOSUB7:PRINTA$"50|
2 B=-(125>X):B(B)=B(B)-(B=C):C=B:PRINTA$
"!*"USING"1P ##-## 2P";B(0);B(1):IFB(B)>
14ANDABS(B(0)-B(1))>1THENPRINTA$"**"B+1"
P WIN":POKE-869,1:RUNELSED=22:E=226:F=0:
G=0:K=0:L=0:M=0:N=0:X=D+204*C:Y=40
3 SPRITEON:K=K*F+F:L=L*G+G:N=N-(N<17):IF
STRIG(0)ANDF=0THENF=1ELSEIFK>26THENF=0
4 S=STICK(0):T=STICK(1):X=X+M:Y=Y+N:IFST
RIG(1)ANDG=0THENG=1ELSEIFL>26THENG=0
5 IFY>167THENX=X-M*(Y-168)/N:Y=168ELSEIF
X>236ORX<12THENX=12-(X>236)*224:M=-M
6 D=D+((S=7ANDD>14)-(S=3ANDD<110))*8:E=E
+((T=7ANDE>138)-(T=3ANDE<234))*8:PUTSPRI
TE0,(X,Y),10:PUTSPRITE1,(D,A(K)):PUTSPRI
TE2,(E,A(L)),,1:IFY>167THEN2ELSE3
7 N=-14:IFX<125THENIFFTHENM=16-D(S):N=12
-C(S)ELSEM=((X<D)-(X>D))*4ELSEIFGTHENM=-
16+D(T):N=12-C(T)ELSEM=((X<E)-(X>E))*4
8 SPRITEOFF:RETURN:DATA<~~~~<,ぬf~□□□~ぬ
```

## プログラマからひとこと ダブらない限り

【成川卓也】このゲームはプライドの高いやつを2〜4人ぐらい集めて楽しむのがいちばんエキサイティング。さあ、みんなエキサイトしてくれ！ でも、1人ぼっちの人はほかのもので楽しんでください。また、もし自分が強くなりすぎてまわりに骨のあるやつがいないとお嘆きの人がいたら、静岡県立長泉高校パソコン部(1人は登山部)の誇る3強(マウンテンハンターケンこと小木曽健、シビリアン政和こと勝又政和、天才軍師こと浅野洋昭)がお相手します。学校まで文化祭のときにでもお越しください。ただし、3人とも3年生なのでダブらないかぎり学校にはいませんのであしからず。あとテストプレイをしてくれた多くの人に感謝するとともに、多くの人たちにこのゲームを楽しんでもらえたらうれしいです。

## 変数の意味

### スプライト座標

A(n)……プレイヤーのY座標(両方のプレイヤーに使用、nはジャンプカウンタが入る)
D……プレイヤー1のX座標
E……プレイヤー2のX座標
X、Y……ボールの座標

### その他の変数

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用／座標指定のエスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る
B……ポイントをあげたプレイヤーの番号
B(n)……各プレイヤーの得点(nはプレイヤー番号)
C……サーブ権をもっているプレイヤーの番号
C(n)、D(n)……アタック時のボールの座標増分(nはスティックの状態が入る)
F、G……各プレイヤーのジャンプフラグ
I……ループ用
K、L……各プレイヤーのジャンプカウンタ
M、N……ボールの座標増分
S、T……各プレイヤーのスティック入力用

## プログラム解説

### 1 初期設定

●画面初期設定●変数を整数型に宣言●座標用配列宣言●アタック時のボール移動増分設定●スプライトパターン定義●ジャンプ時のY座標設定●エスケープシーケンス設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●センターライン表示

### 2 得点とサーブ権処理

●ポイントをあげたプレイヤーの判定・得点計算⇨サーブ権をもっていれば得点となる●サーブ権の設定●得点表示●得点が14を超えていて得点の差が2以上あるかの判定⇨判定があれば試合終了、勝者の表示／リプレイ／試合続行なら各プレイヤーの座標とジャンプフラグ、ボールの座標初期化

### 3 ジャンプ判定1

●スプライト衝突時の割りこみ許可●各プレイヤーのジャンプカウンタ更新●ボールのY座標増分更新●プレイヤー1のジャンプ判定⇨入力があればジャンプフラグを設定／入力がなければプレイヤー1の着地判定⇨着地していればジャンプフラグを初期化

### 4 ジャンプ判定2

●各プレイヤーの移動入力●ボールの座標計算●プレイヤー2のジャンプ判定⇨入力があればジャンプフラグを設定／入力がなければプレイヤー2の着地判定⇨着地していればジャンプフラグを初期化

### 5 ボールの座標調整

●ボールの落下判定⇨落ちていればボールの座標調整／落ちていなければボールが左右の壁にぶつかったかの判定⇨ぶつかっていればボールのX座標調整／X座標増分の符号を反転

### 6 プレイヤーの移動

●各プレイヤーのX座標計算●ボールの表示●各プレイヤーの表示●ボールがコートに落ちたかの判定⇨落ちたばら行2へ飛ぶ／落ちなければ行3へ飛ぶ

### 7 アタック、トス

●ボールのY座標増分設定●ボールがぶつかったコートの判定⇨左コートならジャンプ中かの判定⇨ジャンプ中ならボールの座標増分計算／ジャンプ中でなければボールのX座標増分計算／右コートならジャンプ中かの判定⇨ジャンプ中ならボールの移動増分計算／ジャンプ中でなければボールのX座標増分計算

### 8 データ

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●もとの処理にもどる●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

MSX MSX2/2+ RAM8K BY It's a Soft

# PALMAN（パールマン）

遊び方は44ページにあります

行1にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1、CHR$(255)を実行すれば、F1キーで打ちこめます。

```
1 SCREEN1,0:COLOR1,12,1:WIDTH32:KEYOFF:C
LEAR99:DEFINTA-W:POKE-1757,56:PRINT"<~ロロ
■テf<<~ロロ■ぬ~<<~■もそ■■f♣D(π(D♣":POKE-1757,2
4:DIMZ(23),Y(23):Z=.2617993878#:FORI=0TO
23:Z(I)=SIN(Z*I)*3:Y(I)=COS(Z*I)*3:NEXT:
E$=CHR$(27):R=RND(-TIME):VPOKE8208,108
2 CLS:FORI=0TO768:VPOKEI+6144,126:NEXT:F
ORI=4TO19:LOCATE4,I:PRINTSPC(24):NEXT:X=
32:Y=31:A=216:B=151:O=0:C=0:S=-1:N=0:F=6
276:PRINTE$"Y&(●"E$"Y)4●"E$"Y01●":GOTO6
3 VPOKE8207,245:IFSTRIG(0)THENC=(C+1)MOD
24:PUTSPRITE2,(X+Z(C)*5,Y+Y(C)*5),8,3ELS
EPUTSPRITE2,(0,209):X=X+Z(C):Y=Y+Y(C):N=
1-N:PUTSPRITE0,(X,Y),10,N:F=6144+(X+4)¥8
+((Y+4)¥8)*32:Q=VPEEK(F):IFQ=133THEN6
4 IFO=0THENO=20:D=SGN(X-A):E=SGN(Y-B)
5 O=O-1:A=A+D+D:B=B+E+E:PUTSPRITE1,(A,B)
,13,2:IF(VDP(8)AND32)ORQ=126THEN7ELSE3
6 PLAY"S0M2000A8B":LOCATERND(1)*20+6,RND
(1)*12+6:PRINT"●";:VPOKEF,32:S=S+1:GOTO3
7 FORI=YTO209:SOUND0,I:SOUND8,15:C=(C+1)
MOD24:PUTSPRITE0,(X+Z(C),I):NEXT:SOUND8,
0:H=H-(S-H)*(S>H):PRINTE$"Y,,GAMEOVER"E$
"Y/-SCORE"S;E$"Y1-HI"H:POKE-869,1:GOTO2
```

## プログラマからひとこと　みんなも梅干し食って

【It's a Soft】パールマンといってもべつに真珠とはなんの関係もありません。みんなも梅干し食ってパールマンたちのように元気になろう／　さて、このゲーム、ワンキーで何方向まで動かせるか、ということから考えはじめました。そういうわけでこのゲームはなんとワンキーで24方向／　画期的ですねー(こういうのを自画自賛という)。それにしても同時に送った残りの2本はどうなったんだろう。『ジェースム～』のほうはいいとして『Insecure』はこのゲームくらいおもしろいと思うのに。次の号にまわすのかな？　それともボツったか？　いや、もしかしたら遊んでないのか？　うわ～ん、こわいよこわいよ～(こういうのを疑心暗鬼というかもしれない)。なにはともあれ初投稿で初採用。うれしいね～。これからも受験で部活がなくてひまなのでどんどん投稿したいと思う今日このごろです。

## 変数の意味

### スプライト座標

A、B……モンスターの座標
X、Y……パールマンの座標

### その他の変数

C……パールマンの移動方向用カウンタ
D、E……モンスター移動増分
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
F……VRAMのパターンネームテーブルのアドレスが入る
H……ハイスコア
I……ループ用
N……パールマンのスプライトパターン切り換え用カウンタ
O……モンスターが方向転換するまでのカウンタ
Q……パールマンの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード検出用
R……乱数初期化用
S……スコア
Y(n)、Z(n)……パールマンの移動増分
Z……パールマンの移動増分計算用(12分のπの値が入る)

## プログラム解説

### 1 初期設定

●画面初期化●文字領域確保●変数型宣言●スプライトパターン定義⇨パターン名称テーブルをスプライトジェネレータテーブルに移動してPRINT文により定義している●配列変数宣言●パールマン移動増分データ設定●エスケープシーケンス設定●乱数初期化●キャラクタの色設定

### 2 画面作成

●画面消去●背景の表示●ゲーム画面の部分を消去●各種変数の初期化●梅干しの表示

### 3 パールマンの移動

●キャラクタの色設定●トリガー入力判定⇨入力があれば方向用カウンタ更新／ロールマンの表示●入力がなければロールマンの消去／パールマンの座標更新／パールマンの表示／パールマンの移動先にあるキャラクタを検出／梅干しを食べたか判定⇨食べていれば行6へ飛ぶ

### 4 モンスター方向転換

●方向転換をするか判定⇨横の移動方向設定／縦の移動方向設定

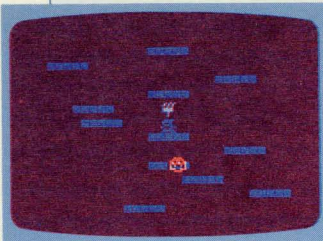
### 5 モンスター移動

●モンスターの方向転換カウンタ減少●モンスターの座標更新●モンスターの表示●モンスターとの衝突判定

### 6 梅干しを食べた

●効果音●新しい梅干しの表示●古い梅干しの消去●スコア加算●行3へ飛ぶ

### 7 ゲームオーバー

●効果音●パールマンの揺れる方向決定●パールマン落下処理●ハイスコア更新●メッセージ、スコア表示●STOPキーを押した状態にする●リプレイ

〈ファンダムニュース／読者アンケート11月号集計結果①〉今月は第4回プログラムコンテストの結果発表があったため、本誌でおもしろかった記事のアンケート結果を発表してみた。無敵のRPGとうたわれている「FAN SCOOPサークII」が1位。2位には、いやでも期待が高まる新機種の「MSX turbo Rを分析する」。3位はアマチュアプログラマの天国、「ファンダム」だ。⇨(次ページへつづく)

**MSX MSX2/2+ RAM8K BY SILVER SNAIL**

# 妖城伝（ようじょうでん）

遊び方は45ページにあります

**注意** 行1にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1，CHR$(255)を実行すれば、F1キーで打ちこめます。

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,1,1:DEFINTA-
Z:KEYOFF:FORI=0TO3:READS$:SPRITE$(I)=S$:
NEXT:E$=CHR$(27):VPOKE8201,&H45:FORI=0TO
22:GOSUB10:NEXT:X=18:Y=20:DATA"Tィィりり     "
2 S=STICK(0):IFR=0THENX=X+(S=7ANDX>0)-(S
=3ANDX<31):IFSTRIG(0)ANDR=0THENR=1:L=Y
3 C=14:L=L-R:IF(STRIG(0)=0ANDR=1)ORL<0TH
ENR=-1ELSEIFL=Y+3THENR=0:DATA"<~□■・♥ぬ<"
4 IFR<0ANDVPEEK(6112+X+L*32)=76THENL=L-1
:Y=Y-1:B=1:IFY=4THENL=L+1:Y=Y+1:GOSUB10
5 IFB=0ANDVPEEK(6208+X+Y*32)<76THENY=Y+1
6 F=-(F=0):PUTSPRITE0,(X*8-4,Y*8-1),12,2
+F:PUTSPRITE1,(X*8-2,L*8-3),C+(R=0)*C,0
7 Z=16:O=O+SGN(X*8-N):P=P+SGN(Y*8-M):O=O
+(ABS(O)>8)*SGN(O):P=P+(ABS(P)>8)*SGN(P)
:N=N+O:M=M+P:PUTSPRITE2,(N,M-1),6+2*F,1
8 IFABS(X*8-N)<ZANDABS(Y*8-M)<ZTHENX=X-S
GN(O)*(X>0ANDX<31):O=-O:P=-P:R=0:PLAY"AF
9 PLAY"V15SM8000O3L32":Y=Y+(Y>21)*(B=0):
IFY<25THENB=0:GOTO2ELSEPRINTE$"Y*,とくてん"Q
¥2-11:FORI=0TO8:I=STICK(0):NEXT:RUN
10 M=M+8:Q=Q+1:PRINTE$"Y   "E$"L":IFQMOD2
=0THENLOCATERND(1)*26+1:PRINT"LLLLL":RET
URNELSERETURN:DATA">!L<ヌ,~ぬ",">!L<ヌ,~<"
```

## プログラマからひとこと

### あしたはきっと

【SILVER SNAIL】

またのったぞ
またのったぞ
この忍者はぶもぶもじゃない
この忍者はぶもぶもじゃない
この忍者は海老丸だ
この忍者は海老丸だ
あしたはきっと晴れだろう
あしたはきっと晴れだろう

## 変数の意味

### スプライト座標

L……くさりがまの座標⇒×8して使用。X座標は海老丸と同じ
N、M……妖怪の座標
X、Y……海老丸の座標⇒×8して使用

### その他の変数

B……登ったか？
C……リスト短縮用（14が入る）
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
F……海老丸アニメーション用フラグ
I……ループ用
O、P……妖怪のX、Y座標増分
Q……得点
R……くさりがまの状態⇒（0：出ていない、1：のびる、2：ちぢむ）
S……スティック入力用
S$……スプライトデータ読みこみ用
Z……リスト短縮用（16が入る）

## プログラム解説

### 1 初期設定

●画面初期化●変数型の宣言●スプライトパターン定義●エスケープシーケンス設定●キャラクタの色指定●ゲーム画面作成●海老丸の座標初期化●スプライトデータ（行1で読みこみ）

### 2 海老丸の行動

●スティック入力●海老丸の左右移動●くさりがま発射判定⇒くさりがま発射

### 3 くさりがま移動

●くさりがまの移動●くさりがまがのびるか判定⇒くさりがまをふところに戻す●スプライトデータ（行1で読みこみ）

### 4 海老丸の上昇

●くさりがまが引っかかるか判定⇒海老丸の上昇処理／スクロールするか判定⇒行10の画面スクロール処理サブを呼び出す

### 5 海老丸落下

●海老丸の下のキャラクタを判定⇒海老丸の落下処理

### 6 キャラクタ表示

●アニメーション処理●海老丸の表示●くさりがまの表示

### 7 妖怪移動

●妖怪の移動増分計算●妖怪の座標を求める●妖怪の表示

### 8 衝突判定

●海老丸と妖怪の衝突判定⇒妖怪のはね返り処理／くさりがまを出ていない状態にする／効果音

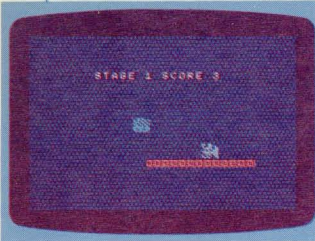
### 9 ゲームオーバー

●PSG初期化●ゲームオーバー判定⇒得点の表示／スティック入力／リプレイ処理

### 10 スクロール

●妖怪を1つ下へ●得点加算●画面のスクロール●台の表示●スプライトデータ（行1で読みこみ）



〈ファンダムニュース／読者アンケート11月号集計結果②〉ファンダムは、いつもは、1位か2位あたりにランキングされるのだが、ターボRに負けてしまった。4位に「FAN ATTACK 大航海時代」。5位は連載開始以来高い人気を誇る「いーしょーくーはまだかいな」となっている。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY SILVER SNAIL

# SABOTEN（サボテン）

遊び方は45ページにあります

**注意** 行1にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1, CHR$(255)を実行すれば、F1キーで打ちこめます。

```
1 CLEAR600:SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,1,1
:KEYOFF:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="(オjユj■ロ~":
SPRITE$(1)="りこ{W■7ォQ":E$=CHR$(27):VPOKE8
196,65:VPOKE8219,150:ONSPRITEGOSUB7
2 FORA=1TO9:FORI=0TO83:M$=M$+STRING$(3,3
2-(RND(1)<.5ORI<4ORI>79)*187):NEXT:H=9:X
=6:Y=120:CLS:PRINTE$"Y%(STAGE"A"SCORE"G
3 PLAY"V15SM999L32O7":SPRITEON:FORI=0TO1
:FORJ=0TO2:VPOKE257+I*4+J,ASC(MID$("ほンサw
ほンサw",QMOD4+I*2+1,1)):NEXTJ,I:S=STICK(0)
:X=X+(S=7ANDX>6)-(S=3ANDX<26):H=H-1:Y=Y-
H:IFY=120ANDVPEEK(6688+X)=219THENH=-H+1
4 Q=Q+1:PUTSPRITE0,(X*8-4,Y-1),3,0:IFN<4
8THENN=200:M=85+RND(1)*31:T=RND(1)*3:O=R
ND(1)*5+4:P=RND(1)*15-7:IFT<>1THENM=80+2
0*T:IF(T=0ANDP<0)OR(T=2ANDP>0)THENP=-P
5 IFQ=256THENN=0:PRINTE$"Y'.CLEAR":PLAY"
O5FGAFGAB":Q=0:M$="":NEXT:END:ELSEM=M+P:
P=P+T-1:IFM<79ORM>119THENP=-P:P=P+(T-1)
6 N=N-O:PUTSPRITE1,(N,M-1),14,1:PRINTE$"
Y1&"MID$(M$,Q,21):IFY<204THEN3ELSE8
7 SPRITEOFF:IFY>MTHENPUTSPRITE1,(0,209):
G=G+1:N=0:PRINTE$"Y%5"G:PLAY"DDD":RETURN
8 PRINTE$"Y',GAME OVER":POKE-869,1:RUN
```

## 変数の意味

### スプライト座標

N、M……コウモリの座標
X……サボテンのX座標⇨×8して使用
Y……サボテンのY座標

### その他の変数

A……ステージ数
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
G……スコア
H……ジャンプ用
I、J……ループ用
M$……マップデータ
O、P……コウモリのX、Y座標増分増分
Q……背景のスクロールカウンタ
S……スティック入力用
T……コウモリの種類

## プログラム解説

### 1 初期設定

●文字領域確保●画面初期化●変数型の宣言●スプライトパターン定義●エスケープシーケンス設定●キャラクタ色指定●スプライト衝突時の割りこみ先の指定

### 2 画面作成

●マップの作成●変数初期設定●画面クリア●ステージ・スコアの表示

### 3 サボテンの移動

●PSG初期化●スプライト衝突時の割りこみの許可●背景のスクロール処理⇨キャラクタ定義による疑似スクロール●スティック入力●サボテンのX座標計算●サボテンのジャンプ処理

### 4 コウモリ出現／

●スクロールカウンタ増加●サボテンの表示●コウモリが左へ消えたか判定⇨コウモリの高さを決める／コウモリの種類を決める／コウモリの移動増分の決定／コウモリの種類による移動増分の修正

### 5 クリア判定

●ステージクリア判定⇨効果音／スクロールカウンタ初期化／マップ変数初期化／コウモリの縦方向移動／コウモリ移動増分修正

### 6 マップ表示

●コウモリの横方向移動●コウモリの表示●マップの表示●サボテン落下判定

### 7 衝突判定

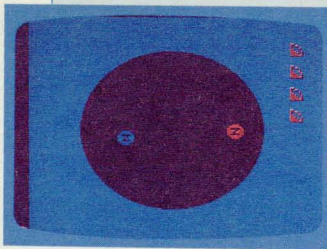
●スプライト衝突時の割りこみ禁止●キャラクタ位置の判定⇨得点を増やす／コウモリ位置初期化／得点表示／効果音

### 8 ゲームオーバー

●ゲームオーバー表示●STOPキーを押した状態にする●リプレイ

## プログラマからひとこと　旗上げしたぞ

【SILVER　SNAIL】SHAMPOOです／SHAMPOOです／そーさりやん・はに丸とSILVER　SNAILを旗上げしたぞ／そーさりやん・はに丸とSILVER　SNAILを旗上げしたぞ／そーさりやん・はに丸から一言／そーさりやん・はに丸から一言ってば▷▷▷そーさりやん・はに丸だ。SILVER　SNAILは、これから強力なソフトをガンガン発表していくぞ。でも期待せんほーがええぞ。ちなみにこの『SABOTEN』は、はじめはアクションRPGで5画面くらいっていってたのに、SHAMPOOくんはひねくれているのか1画面のアクションゲームにしやがった。それはそうと、オレがむかし「BAKUSOFT」の名で送った『爆レース』や『BAKU-90』はどうなったんだろう。とてもおもしろかったのに。まさかボツったんとちゃうやろな。ま、そんなことはどーでもよい。SILVER　SNAILをヨロシクだってば。

**当選者発表** ●1月号ソフトプレゼント当選者①『サークII』＝〈茨城県〉内田裕〈北海道〉竹下由紀子(岡山県)黒石崇義／「FRAY(ターボR版)」＝〈静岡県〉花島広晃〈大阪府〉奥田勝〈大阪府〉水原剛好／「シードオブドラゴン」＝〈大阪府〉池嶋謙一〈福井県〉山田利晴〈兵庫県〉玉田勲／「大航海時代」＝〈茨城県〉小池弘樹〈福岡県〉久保直己〈神奈川県〉木下弘樹

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY NU~

# ベーゴマ

遊び方は46ページにあります

```
1 COLOR15,0,12:SCREEN2,1:DEFINTA-Z:CLS:C
IRCLE(128,96),86,1:PAINT(128,96),1:P=0:Q
=1:N(0)=9:N(1)=9:FORI=0TO2:READS$:SPRITE
$(I)=S$:NEXT:ONSTRIGGOSUB9:STRIG(0)ON
2 FORI=0TO15:F=I>7:PUTSPRITEI+2,(F*-240,
(IMOD8)*24),5-F,2:BEEP:NEXT
3 FORI=0TO1:V(I)=0:W(I)=0:X(I)=I*112+72:
Y(I)=RND(1)*112+40:NEXT:SOUND2,48:SOUND7
,44:SOUND8,9:SOUND9,16:SOUND12,18
4 S=STICK(P+1):V(P)=V(P)+(S>1)*(S<5)-(S>
5)*(S<9)+SGN(128-X(P)):W(P)=W(P)+(S=1)+(
S=2)+(S=8)+(S>3)*(S<7)+SGN(96-Y(P)):A=AB
S(X(P)-X(Q)):B=ABS(Y(P)-Y(Q)):SOUND0,A+B
5 IFA<14ANDB<14THENCOLOR,,15:SOUND13,0:S
WAPV(Q),V(P):SWAPW(Q),W(P):COLOR,,12
6 X(P)=X(P)+V(P):Y(P)=Y(P)+W(P):PUTSPRIT
EP,(X(P)-8,Y(P)-8),P+5,Z(P):IFPOINT(X(P)
,Y(P))=1THENSWAPP,Q:Z(P)=1-Z(P):GOTO4
7 FORI=0TO15:PUTSPRITEP,,15-I:BEEP:NEXT:
PUTSPRITEP*8+N(P),,0:N(P)=N(P)-1
8 IFN(P)>0THEN3ELSEDRAW"BM80,40S64D2EFU2
BRD2BRU2F2U2":FORI=0TO6666:PUTSPRITEQ,(1
20,88),5+Q,IMOD2:NEXT:DATA"<~ロヒモロ~<"
9 BEEP:RUN:DATA"<~テらまテ~<","ターぃネとやわ"
```

## プログラマからひとこと

### トント見かけなく

【Nu~】MSX・FAN編集部のみなさま、ならびにFAN読者のみなさま、あけましておめでとう。さて、近年、ベーゴマで遊ぶ姿をトント見かけなくなってきましたので、由緒正しい遊び方を伝授したいと思います。まず、使用済みの樽(たる)を立てかけます。そのうえに黒いゴム引きの雨ガッパをかぶせてしばりつけます。これのゆるませ具合がおもしろさを左右するので、たいへん重要です。これを土俵にベーゴマの試合をするわけですが、考えてみれば、これでは道具を準備するだけでも今ではたいへんですね。こんなの面倒だよーという人は、このプログラムを打ちこんでください。ほぼ、ベーゴマのおもしろさを表現できたと自負しておるしだいであります。イラストは、恒例により娘がかいたものですが……。

## 変数の意味

### スプライト座標

V(n)、W(n)……X、Y座標増分
X(n)、Y(n)……座標
Z(n)……ベーゴマのパターン

### その他の変数

A、B……ベーゴマの方向別の距離
F……ベーゴマ表示のフラグ
I……ループ用
N(n)……残りベーゴマ数
P、Q……入力・表示の切替⇨入力順による不平等をなくすための処理
S……スティック入力
S$……スプライト定義用

## プログラム解説

### 1 初期設定

●画面初期化●変数型の宣言●画面消去●ゴムマットの表示●残りベーゴマ数を9個に●スプライトパターン定義●トリガー入力時の割りこみ先指定●トリガー入力時の割りこみ許可

### 2 残りベーゴマ表示

●残りのベーゴマ表示用ループ開始●表示位置の判定●残りベーゴマの表示●残りのベーゴマ表示用ループのくりかえし、終了

### 3 変数初期化

●移動増分の初期化●ベーゴマの座標初期化●効果音

### 4 ベーゴマ移動増分計算

●スティック入力●入力によるX座標増分修正●入力によるY座標増分修正●X方向の距離を求める●Y方向の距離を求める●効果音

### 5 ベーゴマ衝突

●ベーゴマ衝突判定⇨衝突していれば画面をフラッシュさせる(背景色を白にする)／効果音はね返り処理／画面を元にもどす

### 6 ベーゴマ移動

●ベーゴマの座標更新●ベーゴマ表示●ベーゴマのはみ出し判定⇨処理するプレイヤーを入れ替える

### 7 はみ出してしまった!

●はみ出したベーゴマを色を替える●効果音●残りベーゴマを表示から1つ消す●残りベーゴマを減らす

### 8 ベーゴマはまだあるかな?

●残りベーゴマ数判定⇨"WIN"を表示する／一定時間勝った方のベーゴマを画面中央で回転させる●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

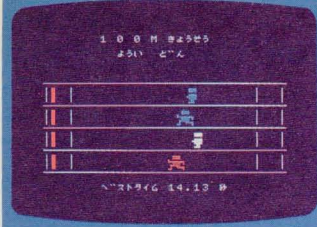
### 9 リプレイ

●効果音●プログラムの再実行●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)



**当選者発表** ●1月号ソフトプレゼント当選者②『クリムゾンIII』=〈島根県〉安部貴志〈神奈川県〉妙摩実理生〈広島県〉神田博昭／『ディスクステーション11月号』=〈神奈川県〉吉田康夫〈千葉県〉星野裕明〈秋田県〉渡辺剣／『ピーチアップ6』=〈滋賀県〉上西秀幸〈岡山県〉白神歩〈京都府〉西野高正

# 100M競走

遊び方は46ページにあります

```
10 SCREEN1,1:WIDTH29:KEYOFF:DEFINTE-Y:DE
FSTRA-D:DIMA(32),B(32):ZH=20:FORI=1TO24:
VPOKE14335+I,ASC(MID$("jjョ-kェ}まjj.jェjFfほ
ほほほほほほほ",I,1))-46AND255:NEXT:FORI=1TO4:R
EADD:D(I)=D:NEXT:READA,B:FORI=1TO32:A(I)
=(MID$(A,I,1)):B(I)=(MID$(B,I,1)):NEXT
20 A(26)="O6C":A(27)="O5B":SOUND7,28:O=2
4
30 GOSUB150:CLS:I=RND(-TIME):ONINTERVAL=
10GOSUB120:ONSPRITEGOSUB130:LOCATE7,2:PR
INT"1 0 0 M きょうそう":FORI=0TO29STEP3:I=I-(
I=6)*19:FORJ=8TO20:LOCATEI,J:PRINT"|":NE
XTJ,I:FORI=0TO29:FORJ=8TO20STEP3:LOCATEI
,J:PRINT"—":NEXTJ,I:U=222:W=U:X=U:Y=U:P=
1
40 L=0:M=0:N=0:S=0:V=255:S(0)=1:S(5)=0
50 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(X,I*O+72),I*3+4
+(I=0),0:PUTSPRITEI+4,(O,I*O+71),9,2:NEX
T:LOCATE7,22:PRINTUSING"ベストタイム ##.## 秒"
;ZH:LOCATE9,4:PRINT"ようい";:SOUND8,13:FORI
=0TO200:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:SOUND6,15
:FORI=0TORND(1)*600+2000:NEXT:PRINT"  ど
ん
60 PLAY"T194V12L8O5","T194L8O2V9S1M4000"
,"T194SM4000C":INTERVALON:TIME=0:GOTO110
70 U=U+(RND(1)>.2)+(U<130):K=KXOR1
80 IFVAND1THENIFLTHENELSEX=X-3:L=1ELSEL=
0
90 IFVAND4THENIFMTHENELSEY=Y-3:M=1ELSEM=
0
100 IFS(S)THENIFNTHENELSEW=W-3:N=1ELSEN=
0
110 PUTSPRITE0,(U,72),,K:PUTSPRITE1,(X,9
6),,L:PUTSPRITE2,(Y,120),,M:PUTSPRITE3,(
W,144),,N:V=PEEK(-1045):S=STICK(0):GOTO7
0
120 PLAYA(P),B(P):P=(PAND31)+1:RETURN
130 ZT=TIME/60:SPRITEOFF:INTERVALOFF:PLA
Y"","","C":C="ゆうしょう "+D(-(U<28))+D(-(X<2
8)*2)+D(-(Y<28)*3)+D(-(W<28)*4)+"コース "
140 LOCATE(14-LEN(C))/2+2,6:PRINTC;USING
"タイム ##.## 秒";ZT:ZH=ZT-(ZT>ZH)*(ZH-ZT):F
ORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN30
150 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:SP
RITEON:RETURN:DATA"1 ","2 ","3 ","4 "
160 DATA"CCCCDEDCGGGGGAEFDDDDDFEDC  AGFE
D","C  CC   G  GG   D  DD   C  CG   "
```

## 変数の意味

### スプライト座標

U……コンピュータランナーのX座標

X、Y、W……プレイヤー側の各ランナーのX座標

### その他の変数

A、B、D……データ読みこみ用

A(n)、B(n)……BGMデータ⇨nはデータ番号

C、D(n)……メッセージデータ⇨nはコース番号

I、J……ループ用

K、L、M、N……各ランナーのスプライトパターン番号

O……定数24が入る

P……BGM演奏カウンタ

S……スティック入力用

S(n)……入力判定用⇨nはスティック関数の値

V……キーマトリクスの状態判定用

ZH……ベストタイム

ZT……タイム

## プログラム解説

10〜20 初期画面設定／変数型宣言／スプライトパターン定義／メッセージデータ読みこみ／BGMデータ設定

30〜40 画面消去／一定間隔ごとの割りこみ先指定／スプライト衝突時の割りこみ先指定／タイトル・コース表示／各ランナーの座標設定

50 ランナー、ゴール表示／ベストタイム表示／メッセージ表示と効果音

60 スタート時の効果音／一定間隔ごとの割りこみ許可

70 コンピュータランナー移動計算／スプライトパターン番号切り換え

80〜100 プレイヤー1〜3ランナー移動判定・計算、スプライトパターン番号切り換え

110 各ランナー表示／キーマトリクスの状態保存／スティック入力／行70へ飛ぶ

120 BGM演奏サブ

130 タイム計算／スプライト衝突時の割りこみ禁止／一定間隔ごとの割りこみ禁止／効果音／勝者メッセージ設定

140 勝者メッセージ・タイムなど更新・表示／リプレイ

150 スプライト消去／スプライト衝突時の割りこみ許可／もとの処理へもどる／メッセージデータ(行10で読みこみ)

160 BGMデータ(行10で読みこみ)

## プログラマからひとこと

### ラクラク10秒台

【HASEMAKO】BGMはかんたんに4、5行でできるので、どんどん使ってください。スピードの要求されないパズルゲームなどに使えるんじゃないでしょうか。このゲームのスプライトパターンおよび定義文は、「B192階建ての塔」のものを使わせていただきました。NAGI-P SOFTさん、どうもありがとう。行60のPLAY文のテンポをT200にすれば、ラクラク10秒台で走れます。

## プログラム確認用データ

使い方は54ページ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10>U5R6 | 20>79B0 | 30>USk5 | 40>cME0 |
| 50>eum5 | 60>qGn0 | 70>kmC0 | 80>3j90 |
| 90>Pk90 | 100>5PA0 | 110>xMC1 | 120>bs60 |
| 130>vuI2 | 140>Iia1 | 150>2tG0 | 160>d8Y0 |

●1月号FFBプレゼント当選者『コンピュータミュージック入門』=〈岩手県〉高橋勝弘〈千葉県〉青木正一〈北海道〉福士航知／『ソリッドスネーク』ツールボックス=〈島根県〉長廻淳一〈大阪府〉上西智〈神奈川県〉有澤達也〈山形県〉羽角純一〈埼玉県〉上川喜裕〈静岡県〉辻啓晶〈富山県〉杉本一暁〈神奈川県〉小口真和〈栃木県〉菊地良司〈北海道〉柳沢和浩

MSX2/2+ VRAM64K BY YOSHIX

# SOLID JUMP
ソリッド ジャンプ

遊び方は47ページにあります

```
10 '◆◆◆ SOLID JUMP ◆◆◆ YOSHIX 1990/AUG
20 COLOR15,0,0:SCREEN5,0,0:CLEAR999:DEFI
NTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:DIMKV(30,21)
30 SETBEEP1,4:DEFFNA(I,J)=KV((X+I)¥8,(Y+
J)¥8):ONSPRITEGOSUB390
40 RESTORE510:FORI=0TO13:READJ,Q,W:COLOR
=(I,J,Q,W):NEXT:FORI=0TO5:READA$:FORJ=0T
O7:VPOKE30720+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2
+1,2)):NEXTJ,I
50 SETPAGE0,1:FORI=0TO7:READA$:FORJ=0TO2
7:VPOKEI*128+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)
):NEXTJ,I:FORI=0TO9:READM$(I),X(I),Y(I),
HX(I),HY(I):NEXT
60 '●●● TITLE
70 SETPAGE0,0:CLS:H=0:L=9:PUTSPRITE0,(0,
216)
80 COLOR10:PSET(40,24):PRINT#1,USING"SCO
RE#####  HI-SC#####";SC;HS:PSET(48,120):
PRINT#1,"PUSH SPACE OR TRG-1":PSET(80,15
2):PRINT#1,"YOSHIX 1990":FORI=0TO17:COPY
(40,0)-(47,7),1TO(I*8+56,72),0:NEXT:COLO
R15:PSET(80,72):PRINT#1," SOLID JUMP "
90 K=1-K:IFSTRIG(K)=0THEN90ELSEIFSTICK(K
)=5THENH=QH
100 '●●● MAKE SCREEN
110 SC=0:CLS:FORI=0TO1:FORJ=0TO29:COPY(I
*48,0)-(I*48+7,7),1TO(J*8+8,I*168),0:KV(
J,I*21)=-(I=1)*6:NEXTJ,I
120 FORI=1TO21:FORJ=0TO1:COPY(0,0)-(7,7)
,1TO(J*232+8,I*8),0:NEXTJ,I
130 LINE(16,8)-(239,167),1,BF:PRESET(72,
64):PRINT#1,"STAGE"H+1"START!":PUTSPRITE
0,(0,216):SOUND7,188:PLAY"T200L8O5S13M25
0E4DCF4EDG4FEDES10C1","T200O5V14R1..C1":
SETPAGE0,1:LINE(16,8)-(239,167),1,BF:FOR
I=2TO29:FORJ=1TO20:KV(I,J)=7:NEXTJ,I:I=0
140 FORJ=0TO2:A(J)=ASC(MID$(M$(H),I*3+J+
1,1))-64:NEXT:IFA(0)<0THEN180ELSEIFA(2)<
3THENQ=(A(2)=1):COPY(Q*16+32,0)-(Q*16+39
,7),1TO(A(0)*8+8-Q*4,A(1)*8),1:FORJ=0TO-
Q:KV(A(0)+J+1,A(1))=Q+4:NEXT:GOTO170
150 IFA(2)<8THENFORJ=0TOA(2)-3:COPY(40,0
)-(47,7),1TO(A(0)*8+8+J*8,A(1)*8),1:KV(A
(0)+J+1,A(1))=5:NEXT:GOTO170
160 FORJ=0TOA(2)-8:COPY(8,0)-(15,7),1TO(
A(0)*8+8+J*8,A(1)*8),1:KV(A(0)+J+1,A(1))
=0:NEXT:GOTO170
170 I=I+1:GOTO140
180 SETPAGE0,0:X=X(H)*8:Y=Y(H)*8:R=2:SOU
ND1,0:SOUND8,0:SOUND7,190:M=0:Z=0
190 SETPAGE0,0:COPY(16,8)-(239,167),1TO(
16,8),0:PUTSPRITE1,(HX(H)*8,HY(H)*8-1),8
,4:SPRITEON:GOSUB370
200 '●●● MAIN
210 S=-STICK(K)*(G=0):M=M+(S=3)*(M<8)-(S
=7)*(M>-8)
220 IFSTRIG(K)ANDG<RTHENZ=-8:G=-(F>0)*G:
G=G+1:F=15
230 ONFNA(M,Z)+1GOTO250,250,280,280,300,
310,330
240 G=G+1:GOTO260
250 IFFNA(M,0)=7THENG=-(Z<0)*9:Z=0:F=0EL
SEM=0:GOTO210
260 X=X+M:IFGTHENY=Y+Z:Z=Z-(Z<8)
270 GOSUB360:SOUND0,F*17:SOUND8,F:F=F+(F
>0):GOTO210
280 IFZ<2THENZ=2:M=0:F=0:GOTO270
290 X=X+M:Y=((Y+Z)¥8)*8+2:J=(X¥16)*16+4:
COPY(24,0)-(31,7),1TO(J,Y-2),0:GOSUB360:
FORI=0TOABS(Z)*20:NEXT:COPY(16,0)-(23,7)
,1TO(J,Y-2),0:Z=-15:F=15:GOTO270
300 X=X+M:Y=Y+Z:IFR>2THEN270ELSEJ=(X¥8)*
8:Q=(Y¥8)*8:LINE(J,Q)-(J+7,Q+7),1,BF:SC=
SC+10:GOSUB370:SOUND8,13:FORI=0TO50:SOUN
D0,255-I*5:SOUND0,I*5:NEXT:SOUND8,0:R=9:
F=0:GOTO270
310 SOUND7,183:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND
12,30:SOUND13,0
320 FORI=YTO160STEP4:PUTSPRITE0,(X+M-4,I
),10,3:NEXT:GOTO340
330 SOUND7,183:SOUND8,16:SOUND12,30
340 SOUND6,10:SOUND13,0:FORI=0TO30:PUTSP
RITE0,(X+M-4,165-I¥5),15,5:NEXT:L=L-1:IF
L>-1THEN180ELSE490
350 '●●● OTHER
360 PUTSPRITE0,(X-4,Y-8),10,-(M>=0)-(M=0
):RETURN
370 PSET(16,184):PRINT#1,USING"STAGE ##
 SCORE#####  LEFT##";H+1;SC;L;:RETURN
380 '●●● CLEAR
390 SPRITEOFF:PSET(80,64):PRINT#1,"NICE
CLEAR!":I=10*(H+1)*(L+1):PSET(88,80):PRI
NT#1,USING"BONUS####";I
400 SOUND7,188:PLAY"T200L8O5S9M4000CDEDE
FO6S10M180C1","T200L8O6V13R2.C1":FORJ=0T
O4400:NEXT
410 FORJ=1TOI¥10:SC=SC+10:PRESET(96,184)
:PRINT#1,USING"SCORE#####";SC:BEEP:NEXT
420 H=H+1:IFH<10THENRETURN130
430 '●●● ENDING
440 FORI=0TO212:Q=IMOD2:W=-(Q=1)*212-((Q
=0)*2+1)*I:LINE(0,W)-(255,W),0:NEXT
450 RESTORE590:Q=0:FORI=0TO14:READA$:IFA
$=""THENNEXTELSEQ=Q+1
460 PUTSPRITE0,(0,216):COLOR=(Q,0,0,2):C
OLORQ:PSET((IMOD2)*80+48,(I¥2)*13+48):PR
INT#1,A$:FORJ=1TO7:COLOR=(Q,J,Q/1.2):FOR
W=0TO50:NEXTW,J:FORJ=0TO900:NEXTJ,I:FORI
=0TO3000:NEXTI:HS=HS-(SC>HS)*(SC-HS)
```

```
10 CLEAR 200:MAXFILES=2:COLOR 1,2,2:SCREEN 1:WIDTH 29:KEYOFF:DEFINT A-Z
20 ON ERROR GOTO 860:ON STOP GOSUB 860:DEFFNP$(I$)=LEFT$(I$+SPACE$(20),A)
30 OPEN "G-WORD" AS#2 LEN=40:STOPON
40 FIELD #2,20 AS AA$,20 AS BB$
50 OPEN "GRP:" AS#1
60 COLOR 15,4,4:SCREEN 3,3
70 SPRITE$(0)=STRING$(14,255)+STRING$(2,0)+STRING$(14,255)
80 Y(0)=47:Y(1)=79:Y(2)=111:N=0
90 DRAW "BM0,48"
100 PRINT #1,"   MAKE"
110 PRINT #1,"   TEST"
120 PRINT #1,"   LIST"
130 S=STICK(0)
140 IF S=5 AND N<2 THEN N=N+1
150 IF S=1 AND N>0 THEN N=N-1
160 PUTSPRITE 0,(45,Y(N)),8
170 IF S<>0 THEN FOR W=0 TO 150:NEXT
180 IF STRIG(0) THEN 190 ELSE 130
190 ON N+1 GOTO 200,340,630
200 '------------------ﾓﾝﾀﾞｲｻｸｾｲ
210 SCREEN 1:COLOR 1,2,2:GOSUB 820
220 LOCATE 9,5:PRINT "ﾓﾝﾀﾞｲ ｻｸｾｲ"
230 GOSUB 850:LOCATE 0,10:A$="":INPUT "ﾓﾝﾀﾞｲ ﾊ:";A$:IF A$="" THEN 230
240 GOSUB 850:LOCATE 0,13:B$="":INPUT "ｺﾀｴ ﾊ  :";B$:IF B$="" THEN 240
250 GOSUB 850:LOCATE 7,18:C$="":INPUT "OKﾃﾞｽｶ･･･Y/N";C$:IF C$="" THEN 250
260 IF C$="Y" OR C$="y" THEN 280
270 IF C$="N" OR C$="n" THEN 220 ELSE 250
280 LSET AA$=A$
290 LSET BB$=B$
300 R=R+1:PUT #2,R
310 GOSUB 850:LOCATE 3,21:D$="":INPUT "ｻｸｾｲ ｦ ｵﾜﾘﾆ ｼﾏｽｶ･･Y/N";D$:IF D$="" THEN 310
320 IF D$="Y" OR D$="y" THEN 60
330 IF D$="N" OR D$="n" THEN CLS:GOTO 220 ELSE 310
340 '------------------ｼｭﾂﾀﾞｲ
350 SCREEN 1:COLOR 1,2,2:GOSUB 820
360 LOCATE 3,9:PRINT R;"ﾓﾝ ﾉ ﾓﾝﾀﾞｲ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ"
370 GOSUB 850:LOCATE 3,11:E=0:INPUT "ﾅﾝﾓﾝ ｼｭﾂﾀﾞｲ ｼﾏｽｶ";E
380 IF E<1 OR E>R THEN 370 ELSE DIM F(R)
390 FOR I=1 TO R:F(I)=I:NEXT
400 T=RND(-TIME):FOR I=1 TO R:M=RND(1)*R+1:N=RND(1)*R+1:SWAP F(M),F(N):NEXT
410 CLS:LOCATE 5,9:PRINT "ｺﾚｶﾗ ｼｭﾂﾀﾞｲ ｼﾏｽ"
420 LOCATE 5,11:PRINT "ﾜｶﾗﾅｲ ﾄｷﾊ [0] ｷｰ":FOR I=0 TO 2000:NEXT
430 K=0:FOR J=1 TO E:Q=F(J)
440 GET #2,Q
450 A$=AA$:B$=BB$
460 CLS:LOCATE 9,5:PRINT"ﾀﾞｲ";J;"ﾓﾝﾒ "
470 LOCATE 2,10:PRINT "ﾓﾝﾀﾞｲ=>";A$
480 GOSUB 850:LOCATE 2,13:G$="":INPUT "ｺﾀｴ    ";G$:IF G$="0" THEN 510
490 A=20:IF FNP$(G$)=B$ THEN K=K+1:LOCATE 11,20:GOSUB 840:PRINT "ｾｲｶｲ !":FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 520
500 COLOR 6,2,2:LOCATE 9,20:GOSUB 840:PRINT "ﾏﾁｶﾞｲ !!":FOR I=0 TO 2000:NEXT:COLOR 1,2,2:CLS:GOTO 460
510 LOCATE 9,20:GOSUB 840:PRINT "ｾｲｶｲ ﾊ";B$:FOR I=0 TO 2000:NEXT
520 NEXT
530 CLS:LOCATE 5,5:PRINT K;"ﾓﾝ ｾｲｶｲｼﾏｼﾀ"
540 LOCATE 2,8:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｵﾅｼﾞﾓﾝﾀﾞｲ ｦ ﾔﾙ･･･1"
550 LOCATE 2,10:PRINT "ｼｭﾂﾀﾞｲｽﾙﾓﾝﾀﾞｲ ｦ ｶｴﾙ  ･･･2"
560 LOCATE 2,12:PRINT "ﾒﾆｭｰ ﾆ ﾓﾄﾞﾙ     ･･･3"
570 GOSUB 850:LOCATE 5,14:H=0:INPUT "ﾄﾞﾚｦ ｴﾗﾋﾞﾏｽｶ";H
580 IF H=1 THEN 430
590 IF H=2 THEN ERASE F:GOTO 350
600 IF H=3 THEN ERASE F:GOTO 60
610 GOTO 570
620 '-----------------ﾓﾝﾀﾞｲｼｭｳｾｲ
630 SCREEN 1,0:COLOR 15,4,4:GOSUB 820:SPRITE$(0)=STRING$(7,255):E$=CHR$(27)
640 LOCATE 9,2:PRINT "ﾓﾝﾀﾞｲ ｼｭｳｾｲ":A=12
650 FOR I=1 TO 10:IF I>R THEN NEXT ELSE GET #2,I:LOCATE 0,12+I:GOSUB 800:NEXT
660 LOCATE 0,12:PRINT       "No.   ﾓﾝﾀﾞｲ       ｺﾀｴ":I=1:Y=0
670 LOCATE 0,4:PRINT "ｶｰｿﾙ:ｾﾝﾀｸ SPACE:ｹｯﾃｲ ESC:ﾒﾆｭｰ":GOSUB 850:GOTO 710
680 S=STICK(0):IF INKEY$=CHR$(27) THEN GOTO 60
690 IF S=1 THEN IF I>1 THEN I=I-1:IF Y>0 THEN Y=Y-1 ELSE GOSUB 780
700 IF S=5 THEN IF I<R THEN I=I+1:IF Y<9 THEN Y=Y+1 ELSE GOSUB 790
710 PUTSPRITE 0,(38,Y*8+103),2,0
720 IF STRIG(0) THEN GET #2,I ELSE 680
730 LOCATE 0,4:PRINT "  ﾓﾝﾀﾞｲ ｦ ｼｭｳｾｲ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ        ":GOSUB 850:A$=AA$
740 LOCATE 8,6:PRINT AA$;:LOCATE 0:INPUT "ﾓﾝﾀﾞｲ:";A$:IF A$<"!" THEN 740
750 LOCATE 0,8:PRINT "  ｺﾀｴ ｦ ｼｭｳｾｲ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ          ":GOSUB 850:B$=BB$
760 LOCATE 8,10:PRINT BB$;:LOCATE 0:INPUT"ｺﾀｴ  :";B$:IF B$<"!" THEN 760
770 LSET AA$=A$:LSET BB$=B$:PUT #2,I:LOCATE 0,13+Y:GOSUB 800:FOR J=4 TO 10:LOCATE 0,J:PRINT SPC(29);:NEXT:GOTO 670
780 LOCATE 0,22:PRINT E$+"M":GET #2,I:LOCATE 0,13:PRINT E$+"L";:GOTO 800
790 LOCATE 0,13:PRINT E$+"M":GET #2,I:LOCATE 0,22:GOTO 800
800 PRINTUSING"###:@!@";I;FNP$(AA$);FNP$(BB$);:RETURN
810 '----------------ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
820 R=LOF(2)/40:IF N=0 THEN RETURN
830 IF R<1 THEN PRINT "ﾓﾝﾀﾞｲ ｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ":PRINT "ﾒﾆｭｰ ﾃﾞ MAKE ｦ ｴﾗﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ":FOR I=0 TO 4000:NEXT:RETURN 60 ELSE RETURN
840 Y=CSRLIN:X=POS(0):LOCATE 0,Y:PRINT SPC(29):LOCATE X,Y:RETURN
850 IF INKEY$<>"" THEN 850 ELSE RETURN
860 CLOSE:ON ERROR GOTO 0:END
```

# 超初心者 Super Beginners' 講座
（スーパー ビギナーズ）

第2回

今回のスーパービギナーズ講座では、初心者のころにはだれでも迷路に入ってしまうエラーの特集だ。エラーと聞いてもわからないような人は、じっくり読もう

## エラーとはなんだろう

MSXの画面に向かって、てきとうにキーをたたいていると、ときたま「ピッ」という音がして、打ちこんでもいない文字が画面に現れたりする。

これがいわゆるエラーというやつで、表示されるメッセージはアルファベットの固まりだ。

このエラーというのは、いま与えた命令(BASIC)が、MSXに理解されていないという合図のようなものだ。

MSXはとてもまじめなので、ちょっと命令のつづりを間違えたり、使い方を間違えると意味が通じないのだ。

みんなだって名前を間違えて呼ばれたら、本当に自分のことなんだろうかと疑問に思ったり、間違えるんじゃない！　と文句をいいたくなったりするだろう。

そんな意味がエラーにはあって、MSXにとって何が不満なのかが、このメッセージの内容でだいたい見当がつく。

じつは、このだいたいの部分がくせ者で、初心者はおろか、MSXをよくわかっている人でも迷路に迷いこませてしまう魔力があるのだ。

**■エラーは親切だけど不親切**

エラーはMSXの苦情を教えてくれる親切な機能なんだけど、ただエラーがでたからといって、そのメッセージの意味がわからなければ役に立たない。

そこで、代表的と思われるエラーを6つ選んで右のページで紹介しているので、エラーとはどんなものかがまだよくわからない人は、先に読んでみるといいかもしれない。

エラーは確かに親切な機能なわけだが、そのために不親切だと思われている部分もある。

たとえば、ファンダムに掲載されているプログラムを打ちこんでRUNしたら、「Syntax（シンタックス） error（エラー） in ××」とエラーがでたとしよう。

わかりやすくいうと「行××で、BASICの命令を打ち間違えていますよ」となる。

もしこんな状況に担当が立たされたとしても、読者のみんなとやることはおなじだろう。

ともかく行××のリストを表示させて、片っ端からミスを探すしかない。

エラーの不親切さのひとつには、だいたいどこらへんにミスがあるかという情報はくれても、正確なミスの位置は教えてくれないことがあげられる。

それどころか、「〜in ××」と示された行に、実際にミスがないことだってある。

エラーを鵜呑（うの）みにしていてはいけないが、それでもエラーはミスがあることを教えてくれる、MSXの親切な機能には違いないだろう。

↑おっと、「N」と「M」とを打ち間違えてシンタックス・エラーになってしまった

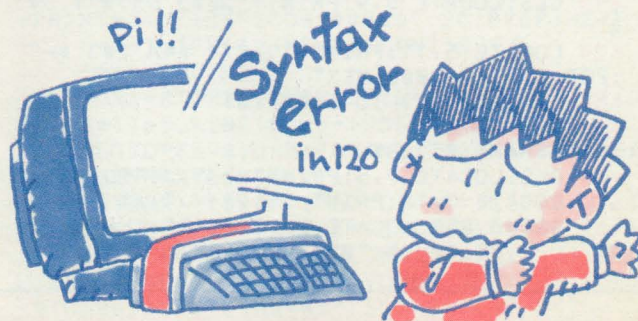
```
RUN
Syntax error in 30
Ok
LIST
10 READ A
20 GOTO 10
30 DATA 10,20,40,50,
Ok
```

↑これでもシンタックス・エラーになるんだよね。行30の4のあとがオーになっているのが原因

```
RUN
Out of DATA in 10
Ok
LIST
10 FOR I=0 TO 6:READ A$:NEXT
20 DATA A,B,C,D,E,F
Ok
```

↑READとDATAの部分はエラーが起こりやすい。この場合はデータが1つたりなかった

```
 A
Illegal function call in 20
Ok
LIST
10 IF STRIG(0) THEN X=X-1 ELSE X=X+1
20 LOCATE X,10:PRINT " A ":GOTO 10
Ok
```

↑行20にイリーガル・ファンクション・コールがでた。原因はXがマイナスになったからだ

# おもなエラーとその横顔

## ●Syntax error

### シンタックス・エラー

●エラーの意味
与えられた命令のつづりなどが間違っていて、意味が理解できない。
●よくでるパターン
単純な打ち間違いがいちばん多いので、あまり決まったパターンはない。ただ、起こりやすいところとしては、カッコの多い計算式の部分や、命令が連続している部分が考えられる。
●てっとりばやい対策
かんたんな対策として、BASICの命令をしっかりと覚えること。または、プログラムを1文字ずつ、念入りに確認しながら打ちこんでいくことぐらいだろう。

```
RUN
Syntax error in 120
Ok
LIST 120
120 IF X>V THEN X=V ELSE IF X<V THEN V=X
 ELES GOTO 140
Ok
```

↑2番目のELSEがELESになっていた、命令のつづりに気をつけよう

## ●Illegal function call

### イリーガル・ファンクション・コール

●エラーの意味
命令に使われているパラメータの指定や使い方が間違っている。
●よくでるパターン
おもに変数を使ってパラメータの指定をしているときによく発生するエラー。ＳＣＲＥＥＮ０でスプライトを使ったり、テキストモードでグラフィック命令を使ったりするとお目にかかれる。
●てっとりばやい対策
このエラーはそうかんたんにはいかない。エラーのでた行を調べても見つからないときは、その行で使われている変数をチェックしていけば見つかる率は高い。

```
RUN
Illegal function call in 20
Ok
LIST -20
10 COLOR 15,4,7
20 LINE (10,10)-(50,50),15,BF
Ok
```

↑SCREEN命令が抜けていたのが原因で、グラフィック命令のところでエラーがでた

## ●Out of DATA

### アウト・オブ・データ

●エラーの意味
READ命令で読みこめるデータがたりなくなった。
●よくでるパターン
パターンは２つあって、ひとつはREAD命令が実行される回数が多すぎるとき。もうひとつはデータの打ちこみミスがあって、本当にたりなくなっているときだ。
●てっとりばやい対策
それまでにREAD命令の使われているところをすべて調べよう。そのあとで、DATA文のところを調べて打ちこみミスがないか確認しよう。「.」と「,」を打ち間違えていることがよくあるぞ。

```
RUN
ABCDEFGHI
Out of DATA in 10
Ok
LIST
10 IF STRIG(0) THEN READ A$
20 PRINT A$;:GOTO 10
30 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,I
Ok
```

↑何度もREADを実行しているうちにデータがたりなくなってしまった

## ●Missing operand

### ミッシング・オペランド

●エラーの意味
指定しなくてはいけない必要なパラメータを指定していなかった。
●よくでるパターン
そのものズバリパラメータの指定を忘れている場合が多く、ＰＲＩＮＴ関係の命令やＤＡＴＡ文をのぞくほとんどの命令で、「,」が終わりにつくとこのエラーになったりもする。
●てっとりばやい対策
これはもう、BASICの命令をきちんと覚えていくしかない。このエラーがでるうちは、自分のBASICレベルはまだまだ低いんだと思ったほうがいいだろう。

```
RUN
Missing operand in 10
Ok
LIST 10
10 A(0)=100:A(1)=50:A(2)=0:A(3)=50:A(4)=

Ok
```

↑これはかんたん。行の最後に代入する数値がないのだ

## ●Subscript out of range

### サブスクリプト・アウト・オブ・レンジ

●エラーの意味
配列の添字(通し番号のようなもの)が使える範囲を超えている。
●よくでるパターン
たいていは添字の部分に変数を使っていて、この値が宣言した範囲を越えてしまう場合だろう。配列は宣言しなくても使えるが、そのときは添字の最大数は10になっているので、覚えておこう。
●てっとりばやい対策
これもまずエラーのでた行を調べる。見つからなかったら、添字に使われている変数の値が、エラーがでたときいくつになっているか調べると発見がはやい。

```
RUN
Subscript out of range in 10
Ok
LIST 10
10 DIM A(10):FOR I=0 TO 10:A(I)=A(I+1)+2
:NEXT
Ok
```

↑添字に使われているＩ＋１が11を超えてしまったからだ

## ●Type mismatch

### タイプ・ミスマッチ

●エラーの意味
扱うデータのタイプが合っていないので、扱えない。
●よくでるパターン
たとえばＡ＄という変数に＋１とやるとでたりする。ほとんどこれほど単純ではないが、関数のなかに関数が入っている部分なんかによく見られるエラーだ。
●てっとりばやい対策
これもBASICを覚えるのがいちばんいい方法なんだけど、覚えていてもときたまでる。文字関数と数値関数がごちゃごちゃしている部分では、冷静に確認するようにしておこう。

```
RUN
Type mismatch in 10
Ok
LIST 10
10 FOR I=1 TO 5:PRINT ASC(MID("ｱｲｳｴｵ",I,
1)):NEXT
Ok
```

↑MID＄命令の「＄」が抜けている。こんな感じでのミスはよくあるので注意してほしい

# AVフォーラム

## ON AIR:8 DEC., 1990

めでたい新年号だし、今月から全面改装……のハズだったんだけど、ページの都合で、新装開店は次号となりました。トホホ。50ページのカラー写真も見てね。

## 規定部門:お題は「学校」

今月の規定部門は優秀でした。このぶんだとまだまだいろいろ作品ができそうなので、時期を見て「学校II」というお題を出すことにしよう。まあ、身近な題材だと作りやすいということかしら。しばらくマスコミをにぎわせた、校門に生徒がはさまれて死亡した事件をテーマにしたものがあるかと思ったのだけど、これはひとつもなかったです。

さて、木内クン(MS)の作品はモノクロの濃淡が美しい「学校のロッカー」。じょうずですね。高校のときに、ロッカーに全教科書をつっこんでおいて、弁当だけ持って通っていたのを思い出しちゃった。上履き(うわば)きは指定のブルーのつっかけだったんだけど、家が近かったのでそれを履いたまま往復していた。

『学校のロッカー』長野県・木内靖　＊

```
10 COLOR,,0:SCREEN5:FORI=2TO7
:COLOR=(I,I,I,I):NEXT:CIRCLE(
0,0),95,3,,,.98:FORI=0TO3:LIN
E(I,I)-(100-I,100-I),I,B:LINE
(I,40+I)-(15-I,60-I),5-I,BF:N
EXT:PAINT(6,6),4,3:PAINT(96,9
0),3,3:LINE(20,20)-(80,30),0,
B:PAINT(21,21),7,0:FORI=0TO7
20 READA,B:COPY(0,0)-(100,100
)TO(A*100,B*100):SCREEN,0:NEX
T:DATA1,0,2,0,0,1,1,1,2,1,0,2
,1,2,2,2:FORI=0TO1:I=0:NEXT
```

塾長は、もうすっかりぐーたらな生活に慣れてしまったので、遠い過去の学校時代のことを思い出すと不思議な気分になります。毎朝早く起き、きちんと食事をし、同じ連中と顔をあわせ、先生のいうことに従っていたなんて、とっても信じられないな。今の人格だと、3日もしないうちに「やってられねー」とか叫んで尻をまくっちゃう(失礼)ところですな。あ、でもだね、おとなになると「これをしなさい」と強制はされなくなるかわりにどうなろうと責任とらされるですよ。

えー、FLOWERクンの作品は、「気をつけ、礼/」というよりは「起立、着席/」という感じですが、堅い学生服ふうのシルエットがよいですな。で、称号がついにゲラッパ・ファンキー・アイガッチャ・グッゴッ・シェケナとR&Bな5段階を究めました。おめでとう。次からは、平民から再出発です。

『気をつけ、礼』　＊
神奈川県・ゲラッパファンキーアイガッチャグッゴッシェケナFLOWER

```
1 COLOR14,0,0:SCREEN5:SETPAGE
,1:CLS:FORB=0TO1:LINE(B*11+2,
12)-STEP(1,18),,B:LINE(B*11+8
,23)-STEP(1,18),,B:LINE(2+B*8
,26+B*11)-STEP(10,0):LINE(20+
B*6,3+B*9)-STEP(0,25):LINE(10
+B*6,19+B*9)-STEP(0,9):FORA=3
TO12:LINE(10+A/2,A+16+B*30)-S
TEP(10,0),6
2 LINE(19+A/2,A-(A<2ORA>10))-
STEP(0,8),6:NEXTA,B:LINE(2,26
)-(8,37):FORA=1TO15:FORB=0TO1
:LINE(A/2+B,10+A-B)-(A/2+14-B
,10+A-B),11-B*5:NEXTB,A:SETPA
GE,0
3 FORA=0TO5:FORB=0TO5:COPY(0,
0)-(26,41),1TO(A*40+B*16,B*30
),,TPSET:NEXTB,A:GOTO3
```

さっきの続きで、よかったなあと思うのはHがまだそんなに具体的ではなかったので、透明できらきらした感じがあったことと(この頃はビデオとかあるからなあ)、若いころにしか成立しない友人がたくさんいたこと。いつも昼休みに(とうぜん早弁している)体育館でバスケットをやっていたなあ。

浜岸クン(MS)の作品は誰もいない教室に机と椅子だけが並んでいるところ。机や椅子の合板の感じがよく出ている。クラスの人数は36人くらいかな。

『教室その1』福井県・シャンメン浜岸

```
1 SCREEN1:KEYOFF:COLOR4,11,11
2 PLAY"V12TOC16E32.R64E32.R64
E8":GOSUB4:FORI=0TO999:NEXT:P
LAY"D64C16":GOSUB4:FORI=0TO50
0:NEXT:RESTORE:GOSUB4
3 IFINKEY$=""THEN3ELSERUN
4 FORI=257TO262:READA:VPOKEI,
A:NEXT:RETURN
5 DATA0,0,0,56,254,254,56,56,
254,254,254,124
```

Ranaクン(M)の指摘するとおりで、廊下を走るのは危ないのである。塾長は中学生のとき、昼休みに廊下を走っていて、給食の配膳車をさけようと体をひねった拍子にドアの開いていたロッカーにひっかかって3メートルくらいふっとんでしまった。ヒザを強打し、その後軟骨が飛び出てきた。左ヒザは今でもときどき痛むのである。

『ろうかをはしるな!!』広島県・Rana＊＊

```
10 SCREEN8,1:OPEN"GRP:"AS#1:C
OLOR28,249,249:CLS:X=0:Y=0
20 SPRITE$(0)="くく"+CHR$(24)+C
HR$(31)+"り"+CHR$(30)+"bO":SPR
ITE$(1)="くく"+CHR$(24)+"くく8"+C
HR$(24)+CHR$(8)
30 LINE(0,-110)-(110,110),255
,BF:LINE(0,130)-(255,212),255
,BF:LINE(0,60)-(28,110),76,B:
LINE(5,65)-(23,75),167,BF:PSE
T(40,80):PRINT#1,"ろうかを":PSET(
50,87):PRINT#1,"はしるな!!"
40 PUTSPRITE0,(X,105),9,0:PUT
SPRITE1,(110,Y),9,1
50 X=X+1:Y=Y+1:IFX=105THEN60E
LSE40
60 SOUND4,253:SOUND5,0:SOUND6
,31:SOUND7,31:SOUND10,15:SOUN
D13,1
70 PSET(110,118):PRINT#1,"*
ｸﾞｴｰｰｯ!!":SETBEEP1,1:BEEP:SET
BEEP1,4
80 A$="T170R4L206V3FAFAFV7AFA
FAV10FAFAV13FAFAFAV15F20V7F50
":PLAYA$,A$:GOTO90
90 GOTO90
```



本コラムAVフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く。③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字で書く。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って『ファンダム内AVフォーラム』係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

※このコーナーの掲載プログラムは、無印＝MSX（RAM8K以上）MSX2/2+用、＊＝MSX2/2+（VRAM64K以上）用、＊＊＝MSX2/2+（VRAM128K）用、＊＊＊＝MSX2+専用です



# 自由部門：いかにもな風景

ユニークな作風で頭角をあらわしつつあるM'1000クン(MSX)、「このごろあまりアイデアがでなくて…」とコメントしているが、今回の「揃い太鼓」もおもしろいですよ。和太鼓何台かで合奏しているところ。舞踏と並んで海外向け日本文化の典型の一つですな。和太鼓のちゃんとしたものだと重さが300キロもあるので、ときどきふつうの旅客機に乗せられなかったり、べらぼうな貨物料金を請求されたりして海外公演はたいへんだそうです。

『揃い太鼓』熊本県・M'1000

```
10 FORI=0TO10:B$(I)="CCCCCCCC
CCCCCCCC":NEXT:FORI=0TO4:A$(I
)="AR4AR8AAR4.AR4AR8A":A$(I+4
)="FR2.FFR8FR8R2":NEXT
20 FORI=3TO4:C$(I)="FFF8R2.FF
F8R2.":B$(I+2)="":B$(I+4)="AR
2.AAR8AR8R2":A$(I+6)="L16AAAA
A4R2AAAAA4R2":NEXT
30 C$(8)="L8CR2.CCR8CR8R2":C$
(9)="R1L16FFFFF4R2":C$(10)="L
16FFFFF4R2FFFFF4R2":B$(9)="":
B$(10)="R1L16CCCCC4R2"
40 PLAY"T135S8M35000O1L8","T13
5S8M35000O1L8","T135S8M35000O1L
16":FORI=0TO10:PLAYA$(I),B$(I
),C$(I):NEXT
```

藤井石材店クン(MS)は初登場ですが、なかなか優秀です。この「双眼鏡」は、画面に双眼鏡からのぞいた視野が表示され、カーソルキーで移動する、というもの。山の景色がきれい。カーソルキーを2つ同時に押すと斜めにも移動できます。うむむ、このネタもいろいろ応用がききそうですね。

『双眼鏡』岡山県・藤井石材店 ＊

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINT
A-Z:SETPAGE,1:CLS:CIRCLE(100,
100),20,1:CIRCLE(140,100),20,
1:PAINT(0,0),1:SETPAGE,2:CLS
20 LINE(0,0)-(255,60),5,BF:FO
RJ=1TO3:PSET(0,30+J*10):FORI=
0TO26:Y=RND(1)*20:LINE-(I*10,
Y+30+J*10),5-J:NEXT:LINE(0,17
0)-(255,170),5-J:PAINT(0,99),
5-J:NEXT
30 CIRCLE(110,130),70,4,,,.3:
PAINT(110,130),4:PSET(0,170):
FORI=0TO20:Y=RND(1)*20:LINE-(
I*13,145+Y),6:NEXT:PAINT(0,20
0),6
40 S=STICK(0):X=X-(S=6ORS=7OR
S=8)*(X>0)+(S=2ORS=3ORS=4)*(X
<170):Y=Y-(S=8ORS=1ORS=2)*(Y>
0)+(S=4ORS=5ORS=6)*(Y<170):CO
PY(X,Y)-(X+80,Y+40),2TO(0,0),
3:COPY(80,80)-(160,120),1TO(0
,0),3,TPSET:COPY(0,0)-(80,40)
,3TO(80,80),0:GOTO40
```

ははは、このネタは笑えるなあ。三毛乱ジェロくん(MS)の作品は、自動販売機で飲み物を買うと、たまにルーレットでもう1本当たることがあるっていうものです。音だけにしぼったのも、頭の中にいかにもな風景をほうふつとさせてグッド。

『自動販売機』三重県・三毛乱ジェロ

```
10 SCREEN1:COLOR15,1,1:KEYOFF
:WIDTH29:CLS:PLAY"T150L4V14SM
24000O5AO6DDD-8D8EO5BO6E.D8C8
20 FORI=0TO2399:NEXT:R=INT(RN
D(-TIME)*7):IFR=0THEN30ELSELO
CATE10,6:PRINT"ちぇっ・・・":END
30 LOCATE 10,6:PRINT"ラッキー!!":
FORI=0TO5:PLAY"O6DO5B2.":NEXT
:FORI=0TO509:COLOR,,RND(1)*15
:NEXT
```

REXクン(M)、画面は明るいけどけっこう怖いですね、コレ。精神分析的にいうとナンですが、私は空を飛んでいて落ちちゃう夢をしばしば見るですよ。飛行機に乗ってるときはだいじょうぶなんだけど、2、3日してから怖い夢を見たりする。飛ぶのが怖い?

『落ちる〜』東京都・REX ＊

```
10 ONSTOPGOSUB30:STOPON:COLOR
15,7,7:SCREEN2,0:FORI=1TO4:X=
RND(1)*256:Y=RND(1)*192:FORJ=
0TO21STEP7:CIRCLE(X+J,Y),5:PA
INT(X+J,Y),15:NEXTJ:NEXTI
20 FORS=.33TO9.9STEP.33:FORI=
1TO192STEPS:VDP(24)=I:NEXTI:N
EXTS:FORI=0TO15:FORJ=0TO192ST
EP10:VDP(24)=J:NEXTJ:NEXTI
30 BEEP:COLOR15,0,0:SCREEN0
```

ゲームボーイ、人気ありますね。ちょっとした移動中の暇つぶしに、塾長の知り合いもよくテトリスをやってます。4人でレースを楽しめるソフトも出ました。BUSHクン(M)の作品は、ちょっとしたギャグで「M・FAN BOY」。形もよく似ているし、ピヨッていう音がそっくりで笑っちゃう。

『M・FAN BOY』三重県・BUSH＊

```
10 SCREEN5:OPEN"GRP:"AS1:SETP
AGE0,0:CLS:LINE(65,20)-(190,1
92),15,BF:LINE(70,25)-(185,12
0),14,BF:LINE(90,35)-(165,100
),1,BF:COLOR6:CIRCLE(170,135)
,6:PAINT(170,135):CIRCLE(155,
150),6:PAINT(155,150):CIRCLE(
79,55),3:PAINT(79,55):COLOR14
20 CIRCLE(135,170),8,,,,.3:PA
INT(135,170):CIRCLE(120,160),
8,,,,.3:PAINT(120,160):LINE(8
0,130)-(87,160),1,BF:LINE(70,
143)-(97,150),1,BF:FORI=91TO6
5STEP-1:DRAW"BM93,=I;":PRINT#
1,"M・FAN BOY":LINE(91,I+9)-(1
64,I+9),1:NEXT:PLAY"V15O5L18F
G.","V14O7L18CO5E"
30 GOTO 30
```

「ファジイ」という言葉がマスコミに登場しはじめたときは、とても一般に流通するようになるとは思わなかったのに、いまやさんざん商品名にも使われ、ついにAVフォーラムでギャグ化されるにまで至りました。森本クン(M)、GETTIMEした時刻を「ごろです」と表示させるのがいかしてるざんす。

『究極!ファジイ・クロック』神奈川県・森本大佑

```
1 GETTIMET$:T=VAL(T$):T1=VAL(
MID$(T$,4,2)):PRINT"ただいま";T;
"じ";T1;"ふん ごろ です"
```

藤井石材店クンの2作目は、リストが長めなんだけど感覚が新鮮なのでサイヨー。まず画面に横から見たビデオ(旧型)とテレビ(これまた旧型)が表示されます。スペース・キーを押すとテープが挿入され、テレビが映りだす。ビデオが棚からはみ出していて落ちそうになっているのがヘンで気になる。

『ビデオ(旧型)』岡山県・藤井石材店 ＊

```
10 COLOR1,7,7:SCREEN5:DEFINTA
-Z:COLOR=(7,3,3,3):LINE(30,30
)-(80,50),14,BF:LINE(30,47)-(
72,50),1,BF:DRAW"BM30,30R50D2
0L50U20R3D1L2D15R5U13H3R40D3L
35D13R35U3L35U7R35U3D3R5D14L5
U14R8D6L1D2R1D2":FORI=0TO32ST
EP2:LINE(40+I,37)-(40+I,43),1
:NEXT
20 DRAW"BM50,50D70R30D50L30U5
0D3L2D44R2L2U3H10U15E10":DRAW
"BM81,123D45":PAINT(60,130),8
,1:PAINT(40,140),14,1:LINE(82
,125)-(84,135),1,BF
30 SETPAGE,1:CLS:DRAW"BM40,1R
20D2L20U2D2R5G10R18E5":LINE(4
0,4)-(60,7),1,BF:PAINT(41,2),
14,1:PAINT(40,11),1:LINE(50,1
01)-(65,104),1,BF:GOSUB60:SET
PAGE,0:FORI=0TO12:COPY(22,0)-
(60,I),1TO(35+I,29-I),0:FORJ=
0TO20:NEXTJ,I
40 FORI=0TO70:COPY(I,100)-(I+
65,103),1TO(86,20),0:FORJ=0TO
20:NEXTJ,I:FORI=12TO0STEP-1:C
OPY(22,0)-(80,I),1TO(35+I,29-
I),0:FORJ=0TO20:NEXTJ,I:LINE(
81,35)-(81,42),8:FORI=0TO2000
:NEXT
50 R=RND(1)*45+123:C=RND(1)*1
5:PSET(81,R),C:GOTO50
60 IFSTRIG(0)THENRETURNELSE60
```

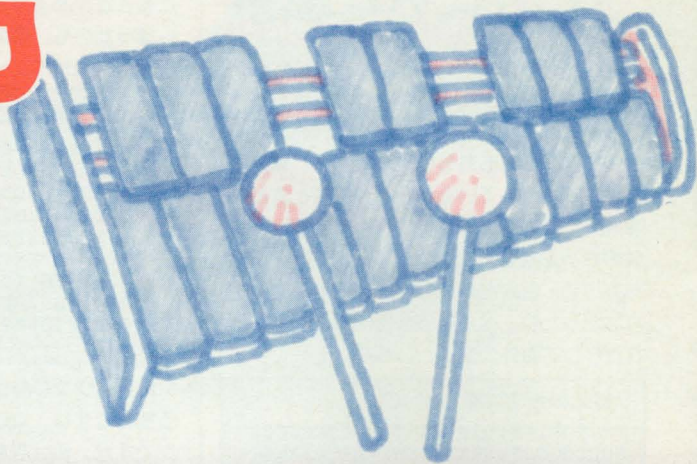
## 3月号のお題「車」

車社会なのである。塾長の住む東京は、道路に比べて車が多すぎるので、道路はいつでもこみっぱなし。ビルから見ると環状線から排気ガスが煙となってたちのぼっているのが見え、空は晴れていてもグレイだ。引っ越してきてすぐに、鼻毛が伸びだしたのにはおどろいた(ほんとうの話)。でも、確かに車がないと不便なこともひんぱんにある。あーあ、と詠嘆しつつ、イラスト・自由部門もよろしく。しめ切りは1991年1月5日必着。

**得点システム**

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

このページは♪要♪です!

# FM音楽館

今回は、優秀な作品が揃ったんだけど、ちょっとリストが長くて全部で5作品になってしまった。でも、このくらい質が高いと選者も嬉しいです。そうそう、まとめて30曲も送って来る投稿者がけっこういるんです。曲のクオリティを上げ、5曲くらいに絞ったほうが採用確率は高いので、よろしくね。

■楽評：よっちゃん

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い、長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなります。そのかわり、聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん、気に入ったら残りの行も打ちこめばいいので、かなり使えるおまじないです。今回は、『汽車』、『KONAMIC STAGE#1』、『NEUROBEAT』、『ストロベリー・フィールズ・フォーエバー』の4曲に唱えておきますので、お試しあれ。

## 汽車

### 福岡県・GENの作品

「汽車汽車シュッポーシュッポー」という童謡がもとなんだけど、軽快かつ軽薄きわまりないお祭りディスコ・ビートにアレンジされてます。部分的にメロディとユニゾンになるブラスのベース音や間奏の汽笛や蒸気の擬音がいいぞ。「どんなもんでしょ」という作者の問い掛けに対する答は、「合格よ／」。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CALL TRANSPOSE(10)
30 CLEAR1000:DEFSTR A-H,P-T
40 T="T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
50 A1="@24V15O4L8C4C16R16CC.E16D16R16C<R
8L16AAGL8R16>CD4.R8"
60 A2="E4E16R16ED.R16G.R16EFEDC16R16C16C
16C4"
70 A3="<G.L16G16AAG8R8GGAAL8G>C.C16<B>CD
4.R8"
80 A4="E4E16R16EGG.R16DR8E16F16EDC4.R8"
90 A5="@30V13L4FEFEFEFE"
100 A6="L8FFEEFFEEFEFEFEFE"
110 B0="@4V11O6":B1="L4R1R2R4C"
120 B2="R1R2C16R8.C"
130 B3="R1C16R8.C8C8E"
140 C0="@4V11O6":C1="L4R1R2R4E"
150 C2="R1R2E16R8.E"
160 C3="R1E16R8.E8E8G"
170 D0="@4V11O6":D1="L4R1R2R4G"
180 D2="R1R2G16R8.G"
190 D3="R1G16R8.G8G8>C<"
200 E1="@12V13L8Q2O3CR8CR8C.E16D16R16C<A
.A16E>CDDAA"
210 E2="EEE16E16EDR8GER8DD16D16CCAA16A16
"
220 E3="EEC16R16C16C16EEG16R16G16G16R8E.
E16ECDAA"
230 E4="@14V12O1L8Q8FFFFGGGGO4L64CDEFGFE
DCC8CDEFGFEDCC8"
240 E5="@14V12O1L8EEEEGGGGO4EL64FGAB>CDE
F<E8FGAB>CDEF"
250 F="R8M8R8M8":G="H8M8H8M8":F1="V6@A15
"+F+F+G+"H8M8H8C16C16"
260 F2=F+F+G+"M8H16H16M8H16H16"
270 F3=F+G+"H8SM8H8SM8H8SB8H8SB8"
280 F4=F+F+"R8M8H8M8HM8S16S!16HM8S16S!16
"
290 F="S8S8":F5=F+F+F+F+F+F+"H16H16SM8H1
6H16SM8"
300 F6=F+"S8M!H16M!H16S8S8S8M!H16M!H16S!
C8B!C8S!C8M!C16M!B16S!C8B!C8S!C8M!C16M!B
16"
310 P1="S0M200L8CCCCCCCCCCCCCCC16R16C16C
16"
320 P="M200CCM700CC":P2$=P$+P$+P$+"M200C
CM700CL16CC"
330 P3=P+P+"R8M200CM700CCM200CL16CCM700C
8CC"
340 P4="V10L8":FORI=0TO7:P4=P4+"C.R16":N
EXT
350 P5="V10L16":FORI=0TO15:P5=P5+"C.R32"
:NEXT
360 SOUND7,177:SOUND6,25
370 POKE&HFA2+16*6,12
380 PLAY#2,"",B0,C0,D0,"","","",P1,"O5V1
0","O5V10"
390 PLAY#2,"",B1,C1,D1,"","",F1,P1,B1,C1
400 PLAY#2,"",B2,C2,D2,E4,"",F5,P2,B2,C2
410 PLAY#2,"",B3,C3,D3,E5,"",F6,P2,B3,C3
420 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,A1,F1,P1,B1,C1
```


日本音楽著作権協会(出)許諾第9072045-001号




## 投稿大募集

MSX2+やFMパックのMSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。曲のジャンルは問いません(できればオリジナルがいいな)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係です。実はここだけの話ですが、プログラムは大文字で書くと採用されやすいみたい。採用されると当社規定の原稿料をさしあげています。どうぞよろしく。

```
430 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,A2,F2,P2,B2,C2
440 PLAY#2,A3,B1,C1,D1,E1,A3,F3,P1,B1,C1
450 PLAY#2,A4,B2,C2,D2,E3,A4,F4,P3,B2,C2
460 PLAY#2,A5,B2,C2,D2,E4,E4,F5,P4,B2,C2
470 PLAY#2,A6,B3,C3,D3,E5,E5,F6,P5,B3,C3
480 GOTO420
```

### 確認用データ(使い方は54ページ)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10>4w20 | 20>on10 | 30>sD30 | 40>aU90 |
| 50>j2S0 | 60>JpE0 | 70>4NF0 | 80>FDB0 |
| 90>V940 | 100>gA50 | 110>a670 | 120>9I20 |
| 130>Lr20 | 140>h770 | 150>wI20 | 160>6t20 |
| 170>o870 | 180>lJ20 | 190>wX30 | 200>fuJ0 |
| 210>fgB0 | 220>2LH0 | 230>ABP0 | 240>b7N0 |
| 250>mGc0 | 260>sF70 | 270>IU80 | 280>3LC0 |
| 290>BEN0 | 300>sMo0 | 310>m6D0 | 320>8xN0 |
| 330>SDE0 | 340>4JD0 | 350>DRE0 | 360>Q710 |
| 370>nN10 | 380>8DD0 | 390>Xp70 | 400>YA80 |
| 410>tC80 | 420>cP80 | 430>rS80 | 440>KR80 |
| 450>KV80 | 460>tX80 | 470>Ab80 | 480>1B00 |

## KONAMIC STAGE#1

### 埼玉県・GAN☆Pの作品

はい、名人GAN☆P、1作目は「コナミックなノリ」を念頭に置いたオリジナル曲。一聴してすぐにコナミの曲だと思ったのに曲名が思い出せなくて困っていたらオリジナルでした。音色、コード進行、リズム・パターンなど、見事に雰囲気をつかんでいます。これの続編でドラクエのパロディやりません?

```
10 '―――― KONAMIC STAGE #1
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR1500
30 '―――― Composed by GANP
40 DIMA%(15):FORS=0TO15:READA$:A%(S)=VAL
("&H"+A$):NEXT:CALLVOICECOPY(A%,@63)
50 DATA 4F56,4349,2D45,204E,0,1C,0,0,556
1,4FD5,0,0,8062,7582,0,0:T$="T224"
60 POKE&HFA3C,44:SOUND7,49:SOUND6,1:DEFS
TRA-W:PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
70 PLAY#2,"L8>>","L8>>","@63L8V9","@63L8
V","@33L8Q5V9<","L8>","V0@A11","SM3600L8
"
80 '―――― MML Data
90 A1="<EFG>C2.C<GB->E-2DCF4.G4&G16"
100 A2="FEC<G2.G>CEFEC<G1&G> FEC<G2.G>CD
E2DCG4.F4&F16"
110 A3="E2DEF2EFG4F4E4FEC2GFEC2.C<A-B->C
2.D2&D8."
120 A4="EFGFGCE-FGFGCE-FGFGCA-4.B-4. EFG
FGCE-FGFGCE-FGFGCA-4.B-4&B-16"
130 B1="@3V9R16"+A1+"R16>"+A1+"<@9":A1="
@3V11"+A1+"&G16>"+A1+"&G16<@9"
140 B2="R16"+A2:A2=A2+"&F16"
150 B3="R16"+A3:A3=A3+"&D16"
160 B4="R16"+A4:A4=A4+"&B-16"
170 C2=">C4CC4CC4CCCC<B-4B-B-4B-B-4B-B-B
-B- A4AA4AA4AAAAG4GG4GG4GGGG"
180 C3=">C4C4CC<B-4B-4B-B->C4C4CC<B-4B-4
B-B-> C4CCCCC4CCCCC4C4CCD4D4DD<"
190 C4=">C4CCCCE-4E-E-E-E-F4FFFFA-A-A-B-
B-B-<":C4=C4+C4
200 D1="G4GGGGG4GGGG B-4B-B-B-B-F4FFFF"
210 C1=">C4CCCCC4CCCC E-4E-E-E-E-<B-4B-B
-B-B-":C1=C1+C1:D1=D1+D1
220 D2="G4GG4GG4GGGGF4FF4FF4FFFF E4EE4EE
4EEEED4DD4DD4DDDD"
230 D3="G4G4GGF4F4FFG4G4GGF4F4FF G4GGGGG
4GGGGG4G4GGA4A4AA"
240 D4="G4GGGGB-4B-B-B-B->C4CCCCE-E-E-FF
F<":D4=D4+D4
250 E1="C4C>C<CCC4C>C<CC E-4E->E-<E-E-<B
-4B->B-<B-B->":E1=E1+E1
260 E2="C4C>C<CCC4C>C<CC <B-4B->B-<B-B-B
-4B->B-<B-B- A4A>A<AAA4A>A<AA G4G>G<GGG4
G>G<GG>"
270 E3="C4CC>C<C<B-4B-B->B-<B->C4CC>C<C<
B-4B-B->B-<B-> C4C>C<CCC4C>C<CCC4CC>C<CD
4DD>D<D"
280 E4="C4C>C<CCE-4E->E-<E-E-F4F>F<FF<A-
>A-<A-B->B-<B->":E4=E4+E4
290 F1="@2V14Q7 C2.R4.CCCE-2.<B-2.> C2.R
4.CCCE-2.F2."
300 F2="CFCGC>C<CFCGF>C<":F2="@16VQ6>"+F
2+F2+F2+F2+"<"
310 F4="C2.E-2.F2.A-4&A-16R16B-4&B-16R16
":F4="@6VQ7>"+F4+F4+"<"
320 R="HB!4HB!8HM8H8HB!8HB!4HB!8HM8H8H8"
330 R1=R+R+R+"HB!4HB!8HM4HB!8HB!8HM8HM8
HB!8HM8HM8":P="R4.CRR4.CR"
340 R2=R+R+R+"HB!4HB!8HM8HB!8HB!8 HB!8HM
8HM8HM16M16HM16M16HM16M16"
350 P1=P+P+P+"R4.CRR8CCR8CC"
360 P2=P+P+P+"R4.CRR8CCL16CCCCCCL8"
370 '―――― PLAY
380 PLAY#2,"","","","","<A->A-<A-B->B-<B
->","","HM16HM16HM16HM16HB!8HB!8HM8H8","
C16C16C16C16RC"
390 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1
400 FORX=1TO2
410 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P2
420 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F2,R2,P2:NEXT
430 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,R1,P1
440 GOTO390
```

### 確認用データ(使い方は54ページ)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10>ak70 | 20>Dx50 | 30>f2A0 | 40>imZ0 |
| 50>Sba0 | 60>JwI0 | 70>1Gh0 | 80>Yp40 |
| 90>xv80 | 100>LxK0 | 110>raG0 | 120>MNa0 |
| 130>Gdm0 | 140>ma60 | 150>oa60 | 160>dt60 |
| 170>urZ0 | 180>10d0 | 190>EDQ0 | 200>kWA0 |
| 210>DZd0 | 220>u9Q0 | 230>l5Q0 | 240>X300 |
| 250>lpX0 | 260>bpx0 | 270>1001 | 280>Hda0 |
| 290>0vI0 | 300>9CW0 | 310>uRb0 | 320>60B0 |
| 330>Oda0 | 340>KhX0 | 350>IU60 | 360>xs90 |
| 370>0u20 | 380>G311 | 390>Xn50 | 400>Ec00 |
| 410>jp50 | 420>8N70 | 430>ar50 | 440>V900 |

## きよしこの夜

### 新潟県・遠藤正樹の作品

えー、季節がらということですね。メロディのハーモニーと温和なベースだけでシンプルにまとめたのが正解で、お子様からじじばばまで楽しめるファミリー・バージョンになった。遠藤くんのディスクには、ほかに「トロイカ」とか「HAPPYB IRTHDAY」も入っていて、なるほどと納得しました。

```
10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="G4&L8GAG4E2.G4&GAG4E2."
30 A2$=">D2D4<B2.>C2C4<G2."
40 A3$="A2A4>C4.<B8A4G4.AG4E2."
50 A4$=">D2D4F4.D<B4>C2.E2R4"
60 A5$="L4C<GEG.F8DC2.&CR2"
70 B1$="R8G4.L8AG4E2.G4.AG4E2&E"
80 B2$="R8>D2D4<B2.>C2C4<G2&G"
90 B3$="R8A2A4>C4.<B8A4G4.A8G4E2&E"
100 B4$="R8>D2D4F4.D<B4>C2.E2R8"
110 B5$="R8L4C<GEG.F8DC2.&C4"
120 C1$="L8E4.FE4C2.E4.FE4C2."
130 C2$="F2F4F2.E2E4E2."
140 C3$="F2F4A4.GF4E4.FE4C2."
150 C4$="G2G4G4.GF4E2.G2R4"
160 C5$="L4EEC<B.B8B>C2.&C4"
170 D1$="C.C.":D2$="G.G.":D3$="F.F."
180 PLAY#2,"T96@3V15O6","T96@3V8O6","T96
@3V11O6","T96@33V9L2O3"
190 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$+D1$
200 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$+D1$
210 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$+D1$
220 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$+D1$
230 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D2$+D1$
240 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,"C.G."+D1$
250 GOTO190
```

# NEUROBEAT

## 埼玉県・GAN☆Pの作品

GAN☆Pの2作目はリズムにパンチの効いた32ビートの「NEUROBEAT（ニューロビート）」。ベースドラムが細かいのが特徴です。パーカッシブなシンセ音がカッコイイなあ。こういうのを聴いちゃうと「FM音源だからこれはムリ」なんていういいわけができなくなっちゃう。ハウスものに挑戦してみてほしいな。

```
10 '——— Neurobeat
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR2000
30 '——— Composed by GANP
40 DIMA%(15):FORS=0TO15:READA$:A%(S)=VAL
("&H"+A$):NEXT:CALLVOICECOPY(A%,@63)
50 DATA 4F56,4349,2D45,204E,0,1A,0,0,542
1,32D3,0,0,8042,A7E6,0,0
60 DEFSTRA-W:SOUND7,&B100001:SOUND6,1:T=
"T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
70 PLAY#2,"@63L16V11<<","@6Y33,32Q4L8V>"
,"@6Y33,32Q4L8V7>","@9Y35,32Q5L8V9>>","@
9Y35,32Q5L8V7>>","@16L16V5Q6>>","V2@A10"
,"L32S0","L32V13"
80 POKE&HFA4C,30:POKE&HFA6C,34
90 '——— MML Data
100 A="G8>GGR16G<G>G>D-D-R16CR16<B-R16F<
G8>GGR16GFGR16B-R16G8.<GG":A1=A+A
110 A2=">D8>D8.<D8>D8<D>D8<D8>DD<C>C8CR<
<B-8>B-<B-A>A<A8"
120 A3="G8>G<GB-8>B-<B->C8>C<CD-8>D-<D-D
D>D8<DD>D8<<F8>F<FF#8>F#G<"
130 A4="GGGGG32G32G32G32GGGG>F8<GG>G8< G
GGGG32G32G32G32GGG8>FF<G8>GG<"
140 B4="@3G1@6B-4A4GR4.@3>D-.<G16&G2.@6B
-4>C4<":B1="@6GR4."+B4:B4="R2"+B4
150 B2=">L16DR16DR8DR16DR16DDR16DR16DDCC
R16CRL8<B-4A4"
160 B3="R8GR8B-R8>CR8D-R8DDDQ7F16R16F16R
16F16R16F#16G16Q4<"
170 C4="@3R16G2...@6F4E4DR4.@3R16>D-.<G2
.@6F4G4":C1="@6DR4."+C4:C4="R2"+C4
180 C2="L16AR16AR8AR16AR16AAR16AR16AAGGR
16GRL8F4E4"
190 C3="R8DR8FR8GR8A-R8AAA>Q7C16R16C16R1
6C16R16C#16D16<Q4"
200 D1=">D-16R16C16R16<B-16G16R16>C.<B-1
6R16G16FR16G.B-.G2B->C.D-.<B-4G4F>D-8.D.
<G2&G16."
210 D3="G4B-4>C4D-4D2F4F16G&G32<"
220 D5="L16GFGGGFGFGGGFGFGGGFGFGGGFGAB->
C8<B-AFL24GAB->CD-D2.&DCDC<B-L32Q7>C<B-A
GQ5L16FD2&D"
230 D6="FG8.FG8.FGB-GFG8.FGB-GL32Q8FGB-G
FGFGB-GFGFGB-GL16Q5GAB->C<R16B-R16G>FR16
<GR16>G<G8.L24>DC<B->C<B-AB-AFL8G2&G"
240 E1="R32"+D1:E3="R32"+D3:E5="R32"+D5:
E6="R32"+D6
250 F1="GFGB-GFG>C<GFG>D-<GFG>D<GFG>D-<G
FG>C<GFGB-AGFG":F1=F1+F1
260 R="HB32HB32B32B32B16B16HM!8B32B32B16
HB32B32B32B32B8HM!8B8":R1=R+R+R+R
270 R2="HM!B32B32B32B32HM!8.HM!B32B32B32
B32HM!8HM!16HM!B32B32B32B32HM!8HM!32B32H
M!32B32"+R:R3=R+R
280 P="M200C8C16CCM3400C8M200C16C16C8C16
CCM3400C8M200CCCC":P1=P+P+P+P:P3=P+P
290 P2="M3400C16C16M200CCCCC16M3400C8C8C
16M200CCCCCCCCM3400C16C16"+P
300 Q="R1>CR32<CR16.>CR32<CR16.>CR32<CR3
2>CR32<CR32>CR32<CR32R":Q1=Q+Q
310 '——— Play
320 PLAY#2,"","R2B-4>C4<","R2F4G4","",""
,"",R,P
330 PLAY#2,A1,B1,C1,"","","",R1,P1,Q1
340 FORX=1TO2
350 PLAY#2,A2,B2,C2,"","","",R2,P2
360 FORY=1TOX
370 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,Q1
380 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,Q1
390 NEXT
400 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,"",R3,P3
410 IFX=2THENNEXT:GOTO440
420 PLAY#2,A1,B4,C4,"","","",R1,P1,Q1
430 NEXT
440 PLAY#2,A1,B4,C4,D5,E5,F1,R1,P1,Q1
450 PLAY#2,A1,B1,C1,D6,E6,F1,R1,P1,Q1
460 PLAY#2,A4,"R1.B-4A4","R1.F4E4","",""
,"",R3,P3
470 GOTO330
```

## 確認用データ（使い方は54ページ）

```
 10>aR60   20>js50   30>f2A0   40>imZ0
 50>D7O0   60>BTP0   70>sME2   80>uZ20
 90>Yp40  100>Xvl0  110>j2O0  120>HfX0
130>j4c0  140>nIn0  150>A1M0  160>FWP0
170>T1p0  180>clJ0  190>jQO0  200>RRv0
210>0q60  220>Hm61  230>lBo1  240>F4R0
250>alb0  260>xXr0  270>xMO1  280>lh41
290>SGb0  300>tqi0  310>CN30  320>UGB0
330>NU60  340>Ec00  350>U750  360>Aj00
370>iD70  380>iD70  390>B200  400>0a50
410>hl10  420>QV60  430>B200  440>xG70
450>TG70  460>QMC0  470>V600
```

## ビートルズコーナー

# ストロベリー・フィールズ・フォーエバー

### 静岡県・JL2TBBの作品

今回の目玉です。ビートルズの名曲をニュー・ジャック・スイング(この頃流行ってる黒人系の跳ねる打ちこみビート)風にアレンジしたもの。うげー、すんごくカッコイイだよ。途中にYMOの「ファイアー・クラッカー」フレーズも登場。余談だけど、YMOではやっぱり細野さんが最高ですよね。

```
1 'Strawberry Fields Forever Plastico
2 'by JL2TBB for MSX-MUSIC on HB-F1XD
100 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1)
110 CALLTRANSPOSE(0):SOUND7,49:SOUND6,0
120 CLEAR4096:DEFSTRA-V:DEFINTW-Z:W=100
130 DIMA(14),B(14),C(14),D(14),E(14),F(1
4),P(1)
140 '———>Melotron???(FM Ch1,2,3)
150 A(0)="T=W;V9Q4@3O6L":B(0)=A(0):C(0)=
A(0)
160 A(1)="CCCCCQC<B-A"
170 B(1)="<AAAAAQAGF+":C(1)="<Q8F2E2E-1"
180 A(2)="L8RB-R4.AR8GR8F2.V12Q7"
190 B(2)="L8R8DGDR8CFCE-R8D2.Q7"
200 C(2)="<G2F2E-8R8<B-2.>Q7"
210 '———>MELODY & BRASS(FM Ch1,2,3)
220 A(3)=">>@6B-12R6<<Q4@24DDQ7L6E-D<B-R
F8G8>C<B-A-"
230 B(3)="V13@6B-12":C(3)="V13@48B-12"
240 A(4)="R2A-B->C<F8R8@6>LFE-C8&C12D24"
250 B(4)="V9R1RC2<A-8&A-12B24>"
260 C(4)="V9R1RA-2<F8&F12G24>"
270 A(5)=">>RG12R6L6<<<@24AB-BLFR2R8L8F"
280 B(5)="V13RG12R6R2.V9L<B>CDL24"
290 C(5)="V13RG12R6R2.V9LGABL24"
300 A(6)=">Q4FE-DCQ7<B12>C24D2"
310 B(6)="R2.B12>CD2":C(6)="R2G12AB2."
320 A(7)="L8C+48D48&D12<B-G>D<B-F>C<B-"
330 B(7)="R2.L8<FF":C(7)="R2.L8DD"
340 A(8)=">L6CCQ5CQ7CCQ5CQ7CCC<B-A3L8"
350 A(9)="R8B-B-B->DCL12C<B-AB-24A24G2."
360 A(10)="Q5L8R8B-B-B-Q7A12G24F4>D<B-8B
-12>C8<B-24A8G4."
370 A(11)="Q5R8B-B-B-Q7>C<B-12AB-B-2.>"
380 A(12)=">C+48D48&D12<B-G>FE-<FGB->@10
GF<B->E-DC<B-A-@2V15"
390 B(12)="R2.<GG":C(12)="R2.>E-E->>@14"
400 A(13)="<B-A-&A-2.RB-4>B-4E-F"
410 A(14)="GE-CF4D<B-A-&A-1>"
420 '———>Mini Moog BASS???(FM Ch4)
430 D(0)="T=W;V13O2@42Y2,64Y6,111Y4,248"
440 D(3)="O2Q7B-12L24"
450 D(4)="FR12FR12>F8C12E-F12CE-8C8<B-12
A-":D(4)=D(4)+D(4)
460 D(5)="GR12GR12>G8D12FG12DF8D8C12<B":
D(5)=D(5)+D(5)
470 D(6)="Q4L8E-E->Q7E-<L24E-12FG12AB2&B
8>Q3G8Q4G12FE12FF+12GE12DC8"
480 D(7)="D12E-<B-12GE-8>D12E-<B-12GE-8B
-8B-8R2Q4B-12B->C12C+D12<B-G12F"
490 D(9)="R1.L8Q8G>Q3G<Q8F>Q3FQ7<"
500 D(10)="L6E-FGQ4F8Q7L24F12G8FG12AL6B-
DFL8Q8G>Q3G<Q8F>Q3F"
510 D(11)="E-E-E-E-FFFF<B->E-GF<B->DQ7E-
12D24Q4C"
520 D(12)=">D12E-<B-12GE-8>F12GC12<AL8FE
-E->Q7B-1Q4"
530 D(13)="<B->CDR12<FF24GFG>":D(13)=D(1
3)+D(13):D(14)=D(13)
540 '———>TR-808 RHYTHM???(FM Ch5/PSG)
550 R="T=W;V15B8B8S12C8S24B12S24B8S8B12S
24B8B12B24S12CB8CB8S24B8S8S24S24S24"
560 P(0)="T=W;LS4M6000CCCCCCCCSM500L24"
570 S="C12C":T="C12V10CS":U="V10CV9CVCS"
580 P(1)=S+S+S+S+S+T+S+U+T+S+S+T+S+T+S
590 '———>PLAY SEQUENCE
600 PLAY#2,"","","","",R,P(0)
610 Y=0:Z=7:GOSUB680
620 PLAY#2,"",A(0),B(0)
630 PLAY#2,A(8),B(1),C(1),"","",P(0)
640 PLAY#2,A(9),B(2),C(2),D(9),"",P(1)
650 Y=10:Z=11:GOSUB680:Y=3:Z=7:GOSUB680
660 Y=12:Z=12:GOSUB680
670 FORX=13TO14:PLAY#2,A(X),A(X),D(X),D(
X),R,P(1):NEXT:GOTO670
680 FORX=YTOZ:PLAY#2,A(X),B(X),C(X),D(X)
,R,P(1):NEXT:RETURN
```



## 確認用データ(使い方は54ページ)

```
  1>PEJ0     2>04E0   100>3v10   110>HE50
120>iq50   130>n690   140>s4D0   150>uME0
160>R130   170>1VB0   180>7V70   190>k670
200>4K50   210>3ZD0   220>8kJ0   230>Il90
240>xnA0   250>bu50   260>ae50   270>1fB0
280>Y580   290>N670   300>YE60   310>f4A0
320>TEA0   330>tL80   340>FQA0   350>WVA0
360>hgM0   370>1u90   380>9xQ0   390>otA0
400>Im60   410>r450   420>SlE0   430>9ZA0
440>Ml20   450>jxP0   460>8xM0   470>P3Y0
480>vua0   490>cK80   500>SCS0   510>gCH0
520>vHJ0   530>GaP0   540>W7G0   550>c7i0
560>ToA0   570>gKD0   580>B8Q0   590>P770
600>P330   610>lo10   620>GW10   630>Fv40
640>Am50   650>L290   660>gB20   670>ceI0
680>PRF0
```

## 音楽センスの良くなるよっちゃんおすすめCD

あー、これが公私混同でまったく申し訳ないのですが、私のCDが出るのでこの場を借りて宣伝しま。タイトルは「TWO OF US」、私が9人のミュージシャンとデュオ(2人組)で曲を作っています。相棒にはEXPOの山口優、平沢進、ティポグラフィカの今堀恒雄など、優秀かつおもしろい連中が揃っているですよ。一緒に曲を作るといっても相手によって役割がぜんぜん違ってくるのがポイントで、作詞したり作曲したり歌ったりだったな。

録音方法もバラバラで、Macでシーケンスさせながらデジタルの32トラックで録ったものもあれば、DATで一発録りしたラフなパターンもあって盛り沢山。まあ、飽きないんじゃないでしょうか。

発売はVIVID SOUNDから、大都市は有名レコード店、全国は新星堂、DISK UNION、山野楽器、帝都無線などのチェーン店で注文すれば手に入ります。通販は03-490-1070

←これがジャケット。星の回りで踊っている。2500円

#  THE LINKS INFORMATION PAGE

# 今年もやって来たぞ！ゲームバトル・キャンペーン

**年末年始ともなれば、特別の企画でリンクスは大にぎわい。今年もどーんと用意されているという。**

毎年のようにやってくる年末年始。まあ、あたりまえの話なのだけど、この時期にはなんやかやと特別の企画がどこでも行われている。もちろん、リンクスだって例にもれない。では、具体的にリンクスでは何をやる予定なのか、ここですこしお話しようと思う。ごちゃごちゃ読むのがめんどうな人は右にある表を参照してもらうとして、とりあえずさきにとくに表にはないキャペーンについて、話しておこう。

まず、いちばんウリなのがリンクスに入っていない人を対象にしたキャンペーン。またまたリンクスへアクセスするためのモデムのプレゼントである。これは、広告などに詳しいことが載るそうなのでそっちを参照してほしい。

つぎに、すこしまえにも紹介したテーブルトークの第2弾が登場する。かんたんにいうと、議長が中心になって参加者全員の細かい状況を作り出して物語を進めるゲームだ。前回はあまなつ高校を部隊にしたハチャメチャな内容のものだったけど、今回は『魔術師・妖精学校』というもの。やっぱり身近な学校が舞台だ。変わっているのは妖精学校という点。この詳細は12月に発売になるディスクステーション20号に載っているというので、気になる人はそっちをのぞいてみてね。

さて、まだまだあるぞ。ターボRのコーナーが新設されるのだそうだ。ターボRを手に入れたはいいけど、ちょっとしたことがわからない。こうしたらおもしろい、といった情報を交換しようというコーナーだ。自作のプログラムを提供したり、PCMのプログラムの交換を呼びかてけみたり、利用方法はいろいろ考えられるね。編集部でもターボRを使っているけど、PCMで遊ぶにはデジトークツールでやるのがかんたんでおもしろいし、でも、使いこなせているかどうかどっか不安でもある。そのへんを意見交換できたらいいな、と思う。それに、ターボRはどこでもすごい人気なので、いまどこに行けば手に入るか、ということもぜひ知らせてほしい気がする。こうやって考えているうちに、ターボRのコーナーって、おもしろそうだと思わないかな。そうそう、どのゲームが高速モードで走らせたときどうなるか、なんていう情報も必要だね。また、完全上位コンパチだけど、場合によってはMSX2のものでも動かないことがあるはずだから、それについての情報交換なんか、とても有効だ。みんなで、盛りあげていってほしい。

というわけで、ほかには恒例の大みそかの『ミッドナイトラリー』など、たくさんある。ぜひ、楽しんでね！

## 遊・アクセスガイド
リンクス内のイベント情報

| 日程 | イベント |
|---|---|
| 12/10、17、24、31 | ●チャットイベント『おーい、バブルスくん！』<br>Bam！ネットのコーナーで楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行う。10日「オレが仕切ります！」、17日「1990年楽しかったことベスト10」、24日「IDなしの仮面クリスマスパーティ」、31日「紅白歌合戦をぶっとばせ！ クイズ大会」。 |
| 12/11、18、25 | ●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦<br>毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルのフォーマット（自分専用の便せん）をプレゼント。 |
| 1/1 | ●『新春ミッドナイトラリー』<br>ザ・リンクスの恒例の年越しラリー大会。31日の深夜に集まって、1月1日の午前0時になったらスタート。今年はどんなことになるのやら……。 |
| 1/1〜5 | ●『ヴィジュアルクイズ』<br>デジタイズした画面を見て、それがいったい何なのかを当ててほしい。1日から5日まで、その画面をダウンロードする。それを、自分のディスクにセーブしてから答えるわけだ。ひつじとか、正月にちなんだものだろうか。いまから楽しみだね。 |
| 1/2 | ●『お年玉ゲームタイムバーゲン』<br>お正月にはお年玉がつきもの。今年のリンクスからのお年玉とは何かな？ お楽しみに！ |
| 1/7 | ●『ネットワーク競羊大会』<br>新春スペシャルダービーゲーム大会。勝つのはどの羊（？）か！ |

## MSX・FAN-NET
### ●めいおう星通信●

今月は編集部のつごうで、めいおう星通信をのぞいた期間が短い。だから紹介する人の数もすくなくなってしまったのだ。というわけで……！

部活もやっぱり野球部かな

シンプル・イズ・ベスト！

学校祭って文化祭？ なつかしいな

編集部にも長野がいなかの人がいるよ

コンサートにもいったりする？

**THE LINKS についての質問は**

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

# 店頭販売開始記念！

**記念価格 2,980円 14・15型用**

**販売店**
- 有名デパート
- 玩具店（おもちゃ屋）
- ファミコンショップ
- 有名家電量販店
- 大型書店

など一部地域で、販売いたします。

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!! 疲れない!!

**その秘密は**

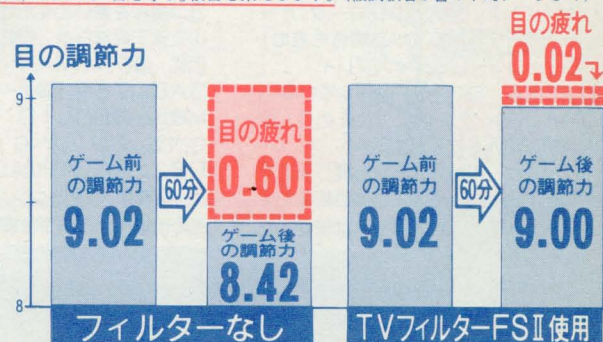
1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

| 型名 | 14・15型用 | 16・17型用 | 18・19型用 | 20・21型用 |
|---|---|---|---|---|
| 記念価格 | 2,980円 | 3,980円 | 4,480円 | 5,480円 |

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ（下敷の材料）を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル（ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂）を、使用しておりますので、品質は保証いたします。

## TVフィルターFSⅡの実験データ

**★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定**

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、〝目の疲れ〟の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。（被試験者5名の平均データより）

### 全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

このフィルターだけは金のムダだと思い今まで買わず、視力が1.5から0.1以下へとなってしまった。それで、しかたなく注文してみたらどうであろうか！目はまったく疲れないし文字もくっきりとよく見える！「ああぼくはなんとおろかだったのか!?」と、くやまれる。
しかし、ぼくはフィルターを送ってくれたサンクレストさんに感謝せねばなるまい、今後のすばらしいパソコン人生を贈ってくれたのだから……。
岩手県北上市諏訪町1-1　内田　憲さま、
おたよりありがとうございます。

中学1年生、小学5年生、小学2年生の3人の男の子がいます。TVゲームが大好きで時間を忘れるほど熱中しています。中1の子は、視力が1.2から0.9になってしまったので、TVフィルターの事を雑誌で知って買って使用しました。夏休み中、ほとんど毎日のようにゲームをやっていましたが、視力は全く悪くなりませんでした。目が疲れないので、使ってよかったと思っています。
岐阜県多治見市前畑町4-40　星野文子さま
おたよりありがとうございます。

### 店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

大型フィルターも、店頭販売いたしておりませんので、おハガキ・お電話でお申し込みください。

41円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
(株)サンクレスト JPN係

TVフィルターFSⅡを申し込みます。
- 型名（　　型用）
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

| |
|---|
| 22・23型用⇨5,980円 |
| 24・25型用⇨6,480円 |
| 26・27型用⇨6,980円 |
| 28・29型用⇨7,480円 |

商品到着後10日以内に、商品代金＋消費税＋送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

◉電話注文 ☎06(303)4152 受付時間AM9:00〜PM6:00 (株)サンクレスト

# 掲載ソフト30本のプレゼントつき！ 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で30名様（各ソフト3名様）に今月号で紹介したソフト（プレゼントリスト参照）を差し上げています。しめ切りは1月4日必着。当選者の発表は2月8日発売の本誌3月号の欄外でおこないます。

**■アンケート**

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定はありますか（1で④以外の人のみ答えてください）。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック（ジョイカード）
②ディスクドライブ（外づけ）
③ディスクドライブ（内蔵型）
④プリンタ ⑤データレコーダ（オーディオ用を代用している場合も含む）
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他（具体的に記入してください）

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事（表2）のうち、おもしろく読めた（または役にたった）記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事（表2）のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系（PC-286も含む）⑦FM7／77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他（具体的に記入）
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。
①立体三目ならべ ②若さでATTACK ③PALMAN ④妖城伝 ⑤SABOTEN ⑥ベーゴマ ⑦100M競走 ⑧SOLID JUMP ⑨さべる おぶ しべら ⑩JIG・PUZZ ⑪OUT-VADER

14 業務用、ファミコン、PC88／98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

●12月号の当選者発表は59ページからの欄外で発表しています。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください（それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで）。

| No. | プレゼントゲーム名 | |
|---|---|---|
| 1 | コラムス | 106 |
| 2 | ウィザードリィ3 | 108 |
| 3 | 銀河英雄伝説II | 110 |
| 4 | にゃんぴ | 112 |
| 5 | F1道中記 | 113 |
| 6 | フリートコマンダーII | 114 |
| 7 | パラメデス | 115 |
| 8 | 電脳学園III | 116 |
| 9 | DPS SG | 117 |
| 10 | ディスクステーション20号 | 118 |

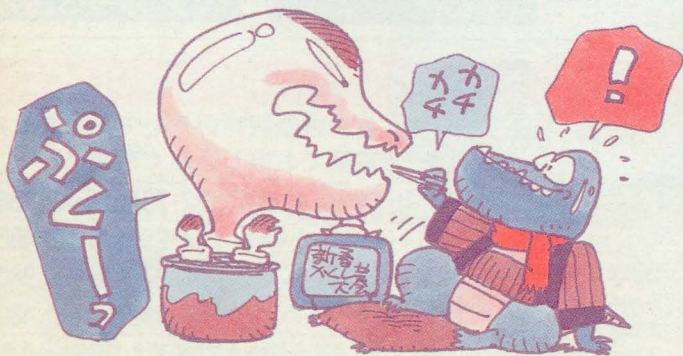
## 〈表2〉今月号の記事

| No. | 記事 |
|---|---|
| 1 | 表紙 |
| 2 | <FAN SCCOP>エメラルド・ドラゴン |
| 3 | <FAN SCOOP>ランペルール |
| 4 | <FAN SCOOP>ティル・ナ・ノーグ |
| 5 | <FAN ATTACK>サークII |
| 6 | <FAN ATTACK>シードオブドラゴン |
| 7 | FAN STRATEGY |
| 8 | BASICピクニック |
| 9 | FFB |
| 10 | 〈ファンダム〉ゲームプログラム |
| 11 | 〈ファンダム〉ファンダムスクラム |
| 12 | 〈ファンダム〉スーパービギナーズ講座 |
| 13 | 〈ファンダム〉ちえ熱あっちゃん |
| 14 | 〈ファンダム〉A Vフォーラム |
| 15 | F M音楽館 |
| 16 | THE LINKS INFORMATION PAGE |
| 17 | 〈特別企画〉パソコン通信はじめの一歩 |
| 18 | ゲーム十字軍 |
| 19 | ほほ梅麿のC Gコンテスト |
| 20 | 記憶のラビリンス |
| 21 | <FAN NEWS>コラムス |
| 22 | <FAN NEWS>ウィザードリィ3 |
| 23 | <FAN NEWS>銀河英雄伝説II |
| 24 | <FAN NEWS>にゃんぴ |
| 25 | <FAN NEWS>F1道中記 |
| 26 | <FAN NEWS>フリートコマンダーII |
| 27 | <FAN NEWS>パラメデス |
| 28 | <FAN NEWS>電脳学園III |
| 29 | <FAN NEWS>DPS SG |
| 30 | DMfan |
| 31 | いーしょ〜く〜はまだかいな!? |
| 32 | ON SALE |
| 33 | COMING SOON |
| 34 | FAN CLIP |
| 35 | 〈特別付録〉FRAY〜イケイケヒュー!!ヒュー!! BOOK〜 |

## 〈表3〉雑誌

| No. | 雑誌 |
|---|---|
| 1 | MSXマガジン |
| 2 | コンプティーク |
| 3 | テクノポリス |
| 4 | ゲーメスト |
| 5 | ポプコム |
| 6 | マイコンBASICマガジン |
| 7 | ログイン |
| 8 | その他のパソコン雑誌 |
| 9 | ゲームボーイ |
| 10 | ファミコン必勝本 |
| 11 | ファミコン通信 |
| 12 | ファミリーコンピュータマガジン |
| 13 | ㊙ファミコン |
| 14 | その他のファミコン雑誌 |
| 15 | PC Engine FAN |
| 16 | 月刊PCエンジン |
| 17 | ㊙PCエンジン |
| 18 | メガドライブファン |
| 19 | どれも読んでいない |

## 〈表1〉ゲームソフト

| No. | ゲーム名 |
|---|---|
| 1 | あーくしゅ |
| 2 | R-TYPE（アールタイプ） |
| 3 | 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン |
| 4 | アレスタ2 |
| 5 | アンデッドライン |
| 6 | イース |
| 7 | イースII |
| 8 | イースIII |
| 9 | 維新の嵐 |
| 10 | ウィザードリィ2 |
| 11 | ウィザードリィ3 |
| 12 | F-1スピリット |
| 13 | F1道中記 |
| 14 | エメラルド・ドラゴン |
| 15 | SDスナッチャー |
| 16 | SDガンダム ガチャポン戦士2 |
| 17 | 王家の谷・エルギーザの封印 |
| 18 | カオスエンジェルズ |
| 19 | ガリウスの迷宮 |
| 20 | きゃんきゃんバニー・スペリオール |
| 21 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 |
| 22 | 銀河英雄伝説 |
| 23 | 銀河英雄伝説II |
| 24 | クォース |
| 25 | グラディウス2 |
| 26 | クリムゾンII |
| 27 | クリムゾンIII |
| 28 | 激突ペナントレース2 |
| 29 | ゴーファーの野望〜エピソードII〜 |
| 30 | コラムス |
| 31 | サーク |
| 32 | サークII |
| 33 | ザナドゥ |
| 34 | 沙羅曼蛇 |
| 35 | 三国志 |
| 36 | 三国志II |
| 37 | THEプロ野球激突ペナントレース |
| 38 | シードオブドラゴン |
| 39 | シャロム |
| 40 | シュヴァルツシルト |
| 41 | シュヴァルツシルトII |
| 42 | 水滸伝 |
| 43 | スナッチャー |
| 44 | スーパー大戦略 |
| 45 | スーパーピンクソックス |
| 46 | スペース・マンボウ |
| 47 | 世界でいちばん君がすき！ |
| 48 | ソリッドスネーク |
| 49 | 大航海時代 |
| 50 | ダンジョンハンター |
| 51 | ディスクステーション各号 |
| 52 | DPS SG |
| 53 | ティル・ナ・ノーグ |
| 54 | デ・ジャ |
| 55 | 電脳学園III |
| 56 | ドラゴンクエストII |
| 57 | ドラゴン・ナイト |
| 58 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説 |
| 59 | にゃんぴ |
| 60 | 信長の野望〈全国版〉 |
| 61 | 信長の野望・戦国群雄伝 |
| 62 | ハイドライド3 |
| 63 | パラメデス |
| 64 | パロディウス |
| 65 | ピーチアップ各号 |
| 66 | ピンクソックス各号 |
| 67 | ファイナルファンタジー |
| 68 | ブライ上巻 |
| 69 | フリートコマンダーII |
| 70 | FRAY |
| 71 | 魔導物語1-2-3 |
| 72 | 夢幻戦士ヴァリスII |
| 73 | 野球道II |
| 74 | ラスト・ハルマゲドン |
| 75 | ランダーの冒険PART-III |
| 76 | ランペルール |
| 77 | ルーンワース |
| 78 | レイ・ガン |
| 79 | ロードス島戦記 |
| 80 | ロードス島戦記・福神漬 |

Dragon Slayer®
The Legend Of Heroes
ゲイル
リュナン
ソニア
セリオス
ディーナ
ロー
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
MSX2 MSX2+版
2DD
VRAM128K
■RAM64K・VRAM128K以上 ■FM音源対応
■FM PAC対応 ■ジョイスティック対応
■MSX2 2+ ■3.5"-2DD 5枚組
■定価:¥8,700(税別)
●MSX2ならではの美しいグラフィック。●移動のスピードも3段階で調節できます。
●FM PACを使えばFM音源によるBGMでプレイでき、またSRAMにセーブできますので、ディスクの入れ換えが少なくなります。
●セーブしたユーザーディスクを新しいディスクにコピーできます。
●MSXは、アスキーの商標です
好評発売中
キャラクターグッズはもちろん、CD・書籍・コミックまでなんでも揃う、ファルコム・ショップ。
誰よりも早く、新製品を手に入れよう。
Falcom
キャラクターショップ
OPEN!
●リリアスタンプ
●カードケース
●キーホルダー
●テレカ
●バッチ
●ポストカード
●下敷
●卓上カレンダー
新ショップ グーンと広くなってOPEN／地下がパチンコ屋さんのビルだ。
旧ファルコムショップ
代々木ゼミ5号館
ファーストキッチン
ドトール
代々木ゼミ
JR代々木
ファルコム・ショップ 代々木
〒106 東京都新宿区代々木1-37-2 ショーエイビル2F
Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

年に1度のス

こなみすぺしゃる

# 千両箱

豪華特典付

完全限定盤

畑 亜貴　　なぞなぞ鈴木

## Disc 1 VOCAL
「スナッチャーのテーマ」他
ボーカルアレンジ5曲収録／
シンガー：SAORI、畑亜貴、ツインビー、さいとうみわこ、なぞなぞ鈴木

## Disc 2 ゲームボーイ・アレンジ
CMでおなじみ「K-BOYSのテーマ」を含む
ゲームボーイ・アレンジ5曲収録／
アレンジャー：篠田元一、大木雄司、なぞなぞ鈴木

篠田元一　　ゲームボーイは任天堂の商標です。

大木雄司

最新コンパチLDプレーヤーが当たる!!

こなみ「千両箱」平成三年版に入っているアンケートにお答えの中から抽選で3名様に当たります。

三洋電機のコンパチブル
レーザーディスクプレーヤー JET TURN
LV-P7(GR)
●ジェットターン両面連続自動再生!!
●CD.CDV.LD.VSD.全て再生OK！
●多彩なカラオケ機能等、最新機能を搭載!!

キングからCGVシリーズ
（コンピューター・ゲーム・ビデオ）
堂々登場!! 平成3年元旦
2タイトル同時発売！

# ペシャルプレゼント

# みゅ〜じっく

ゲーム・ミュージックの宝庫
キング G.A.M シリーズ

KONAMI

© KONAMI

## 平成三年版

## 12月21日発売

(KICA-9005〜8／CD3枚組+VSD1枚) 税込¥6,800

### Disc 3 オリジナル・ゲーム・サントラ

スーパーファミコン第一弾「グラディウスIII」+AC版人気ゲーム
オリジナル・サントラ全曲収録：グラディウスIII、T.M.N.T.より

### VSD. めぐぴんのTV-CM探偵団 (ビデオ・シングル・ディスク)

絵の出るCD“VSD”で人気CMをめぐぴんが7作紹介します！
「ぼくドラキュラくん」「MA・DA・RA」他

ご注意●このディスクはCDプレイヤー、LD専用プレイヤーでは再生できません。
●CD／CDV／LD兼用プレイヤーで再生して下さい。

### '92コナミ卓上カレンダー&カラーステッカー

人気作のイラスト、ロゴを集めたファンにとって
なくてはならない実用品グッズ！

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

## グラディウスIII

あの超難解アーケードゲーム「グラディウスIII」が遂に完全ビデオ化！ 1周60分以上、10ステージにも及ぶこのゲームをノーミスで完全クリア。さらに2周目のハイライトシーンもバッチリ収録。正に一生モンのビデオと言えよう。

★コナミ矩形波倶楽部アレンジも収録！
VHS のみ：KIVE-12 税込¥6,500 カラー／STEREO／70分

## パロディウスだ！

名作グラディウスをパロディ化した超お笑いゲーム「パロディウスだ！」がビデオになってしまいました。発狂するほどの弾数の中をスイスイすり抜けるプレイヤーのテクにはただ呆れるばかり。家宝として「パロディウスだ！」をぜひあなたのお手元に！

★コナミ矩形波倶楽部アレンジも収録！
VHS のみ：KIVE-11 税込¥4,000 カラー／STEREO／50分

©1990 COMPILE
DISC STATION DELUXE
DSDX#3
DISC 2枚組3,880円12月14日(金)発売
Disc station DX
Disc1 ゴロニャンパズル
にゃんぴ
イタズラ子猫を
動かして、
黄色い風船を
全部割るのだ！
サムマリン707
©1989 SUM SOFT
サムの冒険
©1988 BY CHARADA
にゃんぴ
COMPILE
ゲームアーツの
サムシリーズ総集編
サム収録内容
マウスゲーム
ムーンランディング
サムの冒険
テストドライバーサム
バトルワーカーサム
小戦略
おさむちゃん潮干狩
ミサイル人間サム
サム64
サムマリン707
サムのダルマおとし
サム・ザ・フォーエバー
SumGames 総集編
MOON LANDING
PUSH ANY KEY
ミサイル人間サム
©1989 SUM SOFT
仮面ハラダーサム
SUM SOFT
MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K
●MSXマークはアスキーの登録商標です。
ディスクステーション
#20
■ウェンディーマガジン
/ピンクソックス4
■ファルコム
/ドラゴン・スレイヤー
■コンパイル
/アランダー(アクション)
他、内容盛り沢山。
DISC3枚組2,980円
絶賛発売中!
MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K
●MSXマークはアスキーの登録商標です。
●編集の都合により、内容が一部変更する場合がありますが、あらかじめご了承下さい。
バックナンバーのお知らせ
(表示価格は税別)
DS4号 1,980円
DS5号～7号 1,940円
ニューDS1月号CD付 2,900円
ニューDS2月号～11月号 1,940円
DSDX#1ルーンマスターII 3,880円
DSDX#2魔導師ラルバ 3,880円
DSSP春号 3,980円
DSSP初夏号 4,800円
DSSP夏休み号/秋号/クリスマス号 3,880円
真・魔王ゴルベリアス 7,800円
アレスタ/アレスタ2 6,800円
魔導物語1-2-3 8,800円
ランダーの冒険III～闇に魅せられた魔術師～ 7,800円
DS98#0 2,900円
DS創刊準備号から3号までは、完売しました。
※DS#0～6春号、TAKERUでも購入可。
通信販売を希望する人は、現金書留か低額為替で商品の定価+消費税分3%と送料210円(速達は420円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってください。
ハイテクゆうパック
お申し込みは、あなたのご希望の商品名等、必要事項を記入して、振り込み用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけ、後は商品が一週間位で届くのを待つだけ。

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです




もう頭がパラメデス
発売中!
ファミコン・ゲームボーイで大人気の
パズルゲームMSX2に新登場!!
自分のサイコロの目を操作して、
上から落ちてくるサイコロ群にシューティング!!

# エメラルドドラゴン

旅立つ者への祈り

暗雲をつらぬく角笛の音、今次元を越える。

**数々のパワーアップを重ね、**
**X68000版、MSX2版、ここに登場!!**

すべてにおいて卓越したゲームデザイン。
感性をセンシティブに魅了するビジュアル＆ミュージック。

▲これはMSXの画面です。

| | | | |
|---|---|---|---|
| X68000版 | ディスク6枚組 | ¥9,800 | 絶賛発売中! |
| MSX2版 | ディスク4枚組 | ¥8,800 | 12月中旬新発売! |

1ドライブ対応、FM音源対応、漢字ROM不要

## プレゼント

只今キャンペーン期間中に付、エメラルドドラゴンX68000版、MSX2版のソフトに同封のアンケートはがきをご返送の方の中から、抽選で100名様にグローディア特製エメラルドドラゴン・ミニカレンダープレゼント中(1991年2月28日消印有効)。

**★新作情報★**
**「ヴェインドリーム」**

更に飛躍したRPGデザイン! ビジュアル、デカマップ、相談コマンド、戦闘モード……すべての内容がおもいっきり充実

PC-98版、PC-88版、1991年3月発売予定に向けて開発進行中! 乞うご期待!! ディスク枚数、価格は未定です。

**スタッフ募集** 1.履歴書 2.経歴書 3.作品等 以上3点を郵送して下さい。書類選考の上、面接日をご連絡いたします。尚、応募書類・作品等はご返却いたしません。

GLODIA 制作・販売 株式会社グローディア
〒167 東京都杉並区荻窪4-20-12 エクセレンス・T 1F TEL.03(220)5226

お知らせ:エメラルドドラゴンX68000版、MSX2版はグローディアより発売いたします。尚、PC-98版、PC-88版は引き続きバショウハウスにて発売中です。 表示価格には消費税を含みません。

通信販売ご希望の方は、現金書留で料金と商品名/機種名/住所/氏名/電話番号を明記の上、当社までお送り下さい

# MSXプログラム600本がキミのものに!

この冬、ザ・リンクスネットワークでは、
MSXのゲームプログラム600タイトルを用意して、
キミたちのアクセスを待っている。
MSXのソフト・コレクション充実を希望するキミなら、
もう考えている時間はないぞ!
ウォーミングアップなんていらない。
キミも、ゲームバトルに参加してみないか。

## THE LINKSネットワークへ入会してゲームバトルしよう!

★★★★★★スタート'90・12・20～'91・1・10★★★★★★

メーカーソフト[100タイトル]……………480円より
ユーザーソフト[600タイトル]……………アクセス料
ネットワークゲーム……………………400円
ネットワークRPG……………………アクセス料

以上のゲームソフトがTHE LINKSの会員になると購入できるというおいしいキャンペーン!そこでキミがこのゲームソフトを手に入れ、ゲームバトルするには……

3000円(月間基本料金500円の6カ月分)の基本料金を払ってTHE LINKSの会員になる。今なら、入会金と年会費をサービスの上、毎月100名様にTHE LINKS専用モデム(NGAⅡ)をプレゼント!さあ、このページの資料請求券を官製ハガキに貼付の上、THE LINKSまで送ろう。入会案内資料がキミのところに届けば、ゲームバトル準備OK!

お問い合わせ先……………0120-251-063

日本テレネット株式会社
〒604京都市中京区烏丸御池上ル二条殿町ナショナルビル3F
ザ・リンクス事業部

資料請求券を官製ハガキに貼付けの上、THE LINKSまで(1991年1月末日消印有効)送ってください。
折り返し、ご入会案内資料をお送りいたします。

入会資料請求券 MSX・F ①

# MSX・FANの既刊、新刊ご案内

## MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑧

定価880円(税込)

お待たせ！　ついにファンダムライブラリー⑧が発売になった。Mファンでもっとも人気の高いプログラムのページを集めて1冊の保存本に。今回は、1990年5月号～10月号で掲載したゲーム・プログラムのなかから50本を厳選して掲載。そのほかサウンドとビジュアルのミニアート「AVフォーラム」やVRAM関係の記事を再構成したページも見逃せない。プログラムの初心者から、マシン語をあやつる人まで、プログラム・ファンのためのライブラリー！

## エルフ美少女アルバム

定価1,380円(税込)・12月11日発売予定

美少女ソフトの大御所エルフから発売になった全ゲームにスポットを当てた、エルフファンのための愛蔵本。ゲームのなかに登場する200名におよぶ女の子を集めた名鑑は圧巻だ。大ヒット作の『ドラゴン・ナイト』や最新作の『ドラゴン・ナイトII』のダンジョンマップや秘蔵の原画も特別収録。また、エルフの名作の紹介ももちろんある。さらに、エルフへ潜入したレポートやインタビュー記事は、ひとあじ違ったエルフがのぞける。そして、おまけは注目の袋とじ。これでキミもエルフの美少女に大接近だ。18歳以下の人は、その年に成長するまで絶対に開いてはいけないといういわくつきの企画だ。また、ポリスターから発売になったCDの裏話もこっそり教えてしまおう。とにかくエルフにどっぷりはまれる本なのだ。

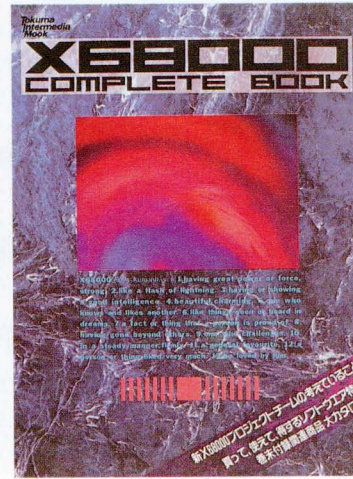
## ゲーム十字軍Vol.3

定価980円(税込)

月刊MSX・FANこと本誌で好評連載中のMSXゲームのウル技を集めた「ゲーム十字軍」を1冊にまとめた本。1年に1冊作って、今年で3年目。3冊目がこの10月に発売になったばかり。過去1年に発売になったゲームを中心に不滅の名作ソフトに関してのヒントや攻略、マップなどを圧縮して収録。ゲームにすこしでもつまっている人におすすめだ。さらに、いろんなゲームに登場する美少女を集めた桃色図鑑もおいしいところ。また、シミュレーションゲームの攻略記事を集めたストラテジーのページもある。巻末にゲーム・ミュージックのリストがついて、ゲームずくし、というわけなのだ。ゲームを買ったけど、最後まで行けなくてもったいないな、くやしいな、と思っている人にとくに買ってほしいな。

## X68000 COMPLETE BOOK

定価1,200円(税込)

シャープのX68000のファンのための愛蔵本。目玉の記事は新X68000企画部隊への直撃インタビュー。来年の春にはどんなマシンが登場するか、注目の話がいっぱいだ。もちろん新機種のX68000SUPER HDや付属のSX-WINDOWについての特集記事もある。そして、市販のパッケージソフトを全部網羅しているところがすごい。ゲーム、アプリケーション、ユーティリティ、ツールと何でもある。さらにパソコン通信で手に入るフリーウェアの紹介も見逃せない。カラーページも半分以上使って、見せる見せる。ユーザー以外の人も見ていて楽しくなる本。

お求めはお近くの本屋さんへ
〒105-55東京都港区新橋4-10-1☎03(433)6231 **徳間書店**

MSX でパソコン通信したい人のページ

# パソコン通信 はじめの一歩

第❷回

## NIFTY-Serveを使ってみよう

**今回は、全国各地にたくさんあるパソコン通信のネットのなかでも、その大きさと情報の豊かさでは定評のあるネット、NIFTY-Serveを例にして、パソコン通信を実際に使ってみることにしたのだ。**

## 大手ネットのNIFTY-Serveに 入会してみよう

### まずは本屋さんかパソコンショップへ行こう

NIFTY-Serveへの入会は、本屋さんやパソコンショップに行って、入会手続きに必要なエヌ・アイ・エフ発行のメンバーズパックかファミリーパック、あるいはイントロパックを手に入れることから始まります。

イントロパックはNIFTY-Serveについて解説した本にもついていますし、汎用モデムを買うと、イントロパックが付いてくるものもありますのでお店の人に聞いてください。

メンバーズパックはNIFTY-Serveの操作マニュアルと、さらにいくらかの無料使用権がついている入会用のパックです。無料サービスの金額は、メンバーズパックの値段によって変わります。

パックには、NIFTY-Serveにはじめて接続する人のためのSerial(シリアル) Number(ナンバー)とAgreement(アグリーメント) Number(ナンバー)が入っています。ほかにも、NIFTY-Serveの会員規約と全国各地からNIFTY-Serveを利用するためのアクセスポイントの電話番号が載せられています。

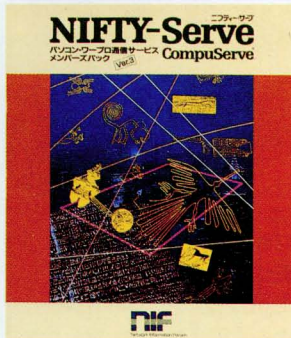
まずは、パックに書かれているNIFTY-Serveの会員規約をよく読んで内容を理解してください。会員規約はNIFTY-Serveを利用する人が守る最低限のルールです。

さて、パックを手に入れたら、いよいよ実際にNIFTY-Serveを利用してみることにします。パックの内容を理解できたなら、先月号のこのコーナーを見てパソコンとモデム、通信ソフトの設定を確認してください。

準備が整ったら、パソコンからアクセスポイントに電話をかけます。MSX専用モデムカートリッジのFS-CM1を使っている人は、ここでモニタの音量をすこし上げておきましょう。

回線が接続されると、ピーという発振音がします。

音が止まったあと、いちど真っ暗な画面になりますが、これはMSXがつぎの入力を持っているのです。

### メンバーズパック

⬆入会に必要な物がワンパックで5000円

### イントロパック付きの本

⬆NIFTY-Serveの活用法が書かれている。HBJ出版局発行／2300円(税込)

# オンラインサインアップで　入会OK

## イントロパックの番号で即入会

さて、NIFTY-Serveを利用するときによく使われているのが、FENICS-ROAD 1という回線です。便利なので、今回はこれを基本に説明していきます。うまく接続できたら、

.00＋

と入力します。すると画面に、

COM か CONNECT

と表示されます。そのほかの文字が表示された場合はもう1回電話をかけなおしてください。接続できたらそののち、

Enter Connection-ID

--->という表示が出ます。

SGN

と入力してリターンキーを押してください。すると、

Enter Serial #--->

と表示するのでSerial Numberを入力し、リターンキーを押します。するとさらに、

Enter Agreement # --->

と表示されるので、Agreement numberを入力し、リターンキーを押してください。

そして、いよいよNIFTY-Serveの会員になる手続きをします。ネットに接続したまますぐに会員登録をすることをオンラインサインアップといいます。

NIFTY-Serveでは、オンラインサインアップをするためには、クレジットカードを持っていることが必要です。カードを持っているということは、使用料を払える人ということで、すぐに会員登録ができるのです。

そして実際に自分の名前や住所、カードの番号などの自分のデータを入力します。

すると、暫定期間中のIDとパスワードがモニタに表示されます。これで、オンラインサインアップの作業は終わりです。1週間後ぐらいに正式なIDとパスワードが郵送されてきます。

↻オンラインサインアップに必要な仮のID番号（暗号のようなもの）が入っている。通信ソフトやモデムを買うとついてくるケースが多い

## 銀行引き落としでも入会できます

クレジットカードを持っていない人は回線使用料を銀行から引き落とすことでNIFTY-Serveの会員になることができます。

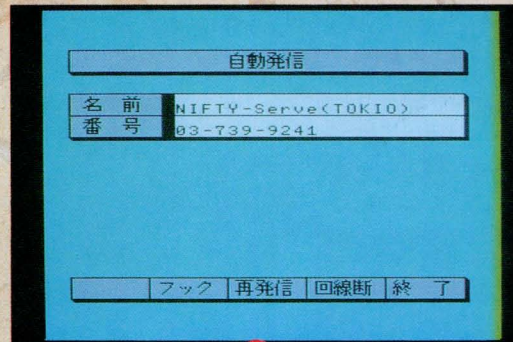
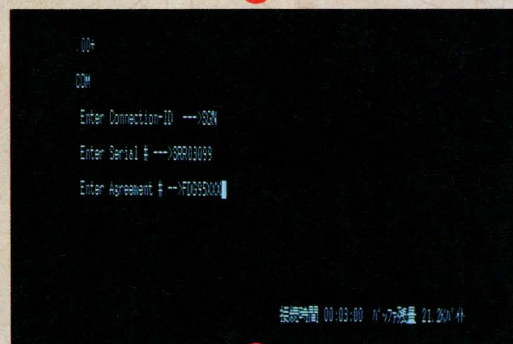
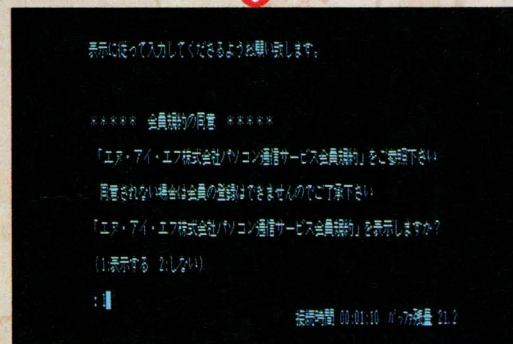
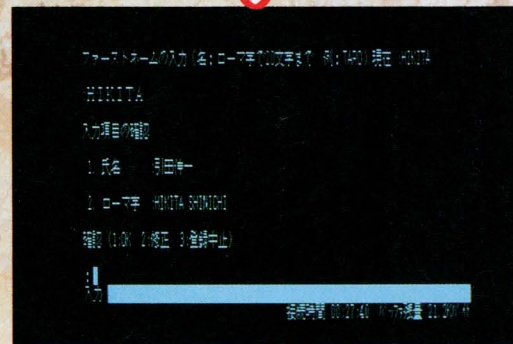
イントロパックについている申し込み用紙に必要な事柄をすべて記入してNIFTY-Serveを運営している株式会社エヌ・アイ・エフに送り返します。

すると、エヌ・アイ・エフで銀行引き落しの手続きが行われて、だいたい、1週間後くらいに正式なIDとパスワードが送られてくるというしくみになっています。

ところで、送られてくるパスワードは、自分とはなんの関係もなく決められるものです。

パスワードは自由に変更することができますから、自分の覚えやすいものに書きかえておくことをおすすめします。

また、ネットに不正に入りこみあなたのIDで勝手にネットを使われるといった事故を防ぐためにも、パスワードの変更は、定期的に行ったほうがいいと思います。変更したパスワードがわからなくなると困るのでメモをとっておきましょう。

### 実録！オンライン・サインアップ

↻パナソニックFS-CM1の内蔵ソフトで、東京のアクセスポイントに電話をかける

↻電話がつながった。まず、.00＋と入力してリターン。あとは、画面のように文字を入力する

↻ホストからのメッセージが表示され、ここからオンラインサインアップの開始だ

↻求められる情報は住所、氏名、電話番号、所有のクレジットカードなど。番号と文字で入力する

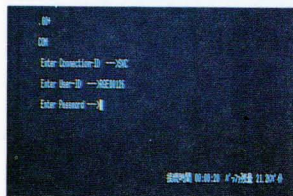
本などについているイントロパックで銀行引き落としをしたい人は、申し込み用紙を送ってもらえます。くわしくは、エヌ・アイ・エフ株式会社メンバーサービス部 ☎03-221-7363まで連絡してください。

# さあ！ネットに 入ってみるぞ！

## IDとパスワードでログインするのだ

さて、オンラインサインアップをした人は仮IDとパスワードをメモしたあと、

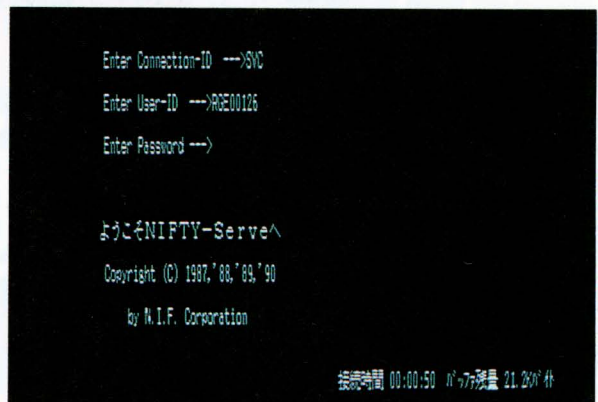
S

を押してください。銀行引き落しでIDをもらった人は前のページの要領でNIFTY-Serveに接続してください。

電話がつながったら、.00+と入力してリターンする。ネットに入るおまじない

すると、前と同様に

Enter Connection-ID--->

と表示されますから、

SVC

と入力してリターンキーを押してください。そして

Enter User-ID--->

と表示されたら、IDを入力してリターンキーを入力し、

Enter Password--->

ここでパスワードを入れると、

ようこそNIFTY-Serveへ

と表示されます。会員としてやっと認められたわけですね。

Enter Connection-ID --->SVC
Enter User-ID --->RGE00126
Enter Password --->

ようこそNIFTY-Serveへ
Copyright (C) 1987,'88,'89,'90
by N.I.F. Corporation

接続時間 00:00:50 バッファ残量 21.2Kバイト

このようにIDとパスワードを入力すると、「ようこそNIFTY-Serveへ」とメッセージが出る

# いろいろなサービスを 使ってみよう

## トップメニューから番号で選択するだけ

最初に表示されるのは「今週のお知らせ」です。ここで、リターンキーだけを入力してください。これで、トップメニューに来たことになるわけです。NIFTY-Serveのすべての機能はここから始まるのです。なにか利用したいと思うときは、利用したいサービスの前に数字や英字がついているので、これを入力してリターンキーを押すことで選択できるのです。

そして、サービスの中にもメニューがありますから、同じように項目を選んで数字や英字を入力してリターンキーを押せばいいのです。

NIFTY-Serveのサービスにはいろんなのものがあります。

たとえば1．サービス案内には、ネットのサービスを紹介するメニューツアーや、ネット中に使うコマンドや、文章を書きこむためのエディタの使用方法を教えるコーナーがあります。

7．ビジネス／教育／就職には、政治や経済の動きを知るための、ちょっと堅めの情報が入っていますし、対照的に10.趣味／ライフスタイル／ゲームのコーナーにはロードショウやコンサートの情報のような、身近な情報のサービスがあります。

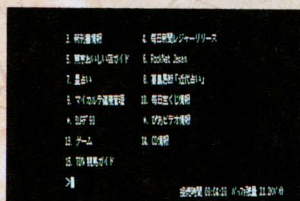
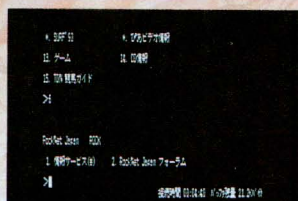
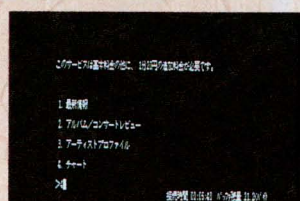
**トップメニュー**

NIFTY-Serve TOP

1. サービス案内　2. 電子メール
3. 掲示板　4. CBシミュレーター
5. フォーラム　6. ニュース/スポーツ/天気予報
7. ビジネス/教育/就職　8. ショッピング/アドコーナー
9. 旅行/イベント　10. 趣味/ライフスタイル/ゲーム
11. コンピューター/ワープロ　12. 海外データベース(INFOCUE)
13. ビギナーズコーナー　E. 終了

接続時間 00:02:00 バッファ残量 21.2Kバイト

これがサービスのメニューを選ぶ最初の画面、トップメニュー。ここからいろいろなサービスを選択していく

## ●最新ヒットチャートが知りたい！

まずトップメニューから、10.趣味／ライフスタイル／ゲームを選択する

6.に、RockNet Japanがある。最新ヒットチャートは、このコーナーでわかる

4.のチャートを選ぶ。このサービスは、1分あたり20円の別料金がかかるのだ

これが、最新のヒットチャート。1位は、ジャネット・ジャクソンだって

# ネットの中には 情報がわんさか!

## 「習うより慣れろ」の心がまえでいこう

何回も実際にネットを使うことがネットを上手に利用する早道です。

なにか失敗してもまた繰り返し挑戦してください。

わからないことがあればネットのほかの利用者に電子メールを出して聞いてみたりするのもいいでしょうね。

：トップメニューを表示する(但し、ゲートウェイを除く)
：トップメニューを表示する(FORUM内ではFORUM メニューを表示)
：ひとつまえのメニューを表示する
：現在の処理を中断、終了する
：次の画面を表示する
：次の文書を表示する

もし操作がわからなくなっても、ヘルプ機能が助けてくれる

どのサービスを利用していても

T

を押してリターンキーを押せば必ずサービスの最初のメニューに戻りますし、さらにTを押せばトップメニューに戻ることを覚えておくと便利です。

そして忘れてはいけないのがNIFTY-Serveの終了のしかたです。

ネットに接続したままパソコンやモデムの電源を切るとホストコンピュータが混乱するので、どのサービスにいても、

〉

という表示が出てこちらからの入力を待っている状態で、

OFF

を入力してリターンキーを押してください。

終了のメッセージが表示されたあと、回線を切ってください。FS−CM1の場合はF4キーを押せば回線が切れるようになっています。また、MSX本体の電源を切っても同じように回線が切れます。

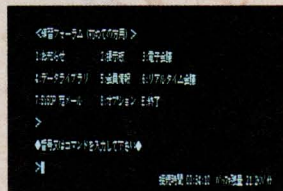
### MSXユーザーなら MSXフォーラム

NIFTY-ServeにはMSXユーザーのためのフォーラムがあります。それがMSXフォーラムFMSXです。MSXに興味がある人、MSXのユーザーなどでつくられているフォーラムです。会議室の内容はおもにゲームの感想や、MSXのハードの話(おもに今はターボRが話題の中心みたいです)でもりあがっているみたいですね。そして忘れてはいけないのが、データライブラリに登録されているPDSの数々です。PDSは通信にかかるお金だけで使用できるプログラムで、誰にでも使えるのがうれしいのです。

<MSX フォーラム> FMSX
1:お知らせ 2:掲示板 3:電子会議
4:データライブラリ 5:会員情報 6:リアルタイム会議
7:SIGOP 宛メール 8:オプション E:終了
>
◆番号又はコマンドを入力して下さい◆

MSXが大好きな人が集まっている、MSXフォーラム。このページの取材にも、ずいぶん協力していただきました

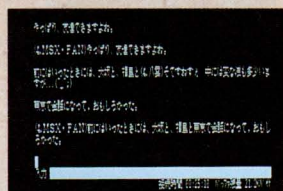
### まずはここで練習しよう ビギナーズコーナー

ビギナーズコーナーは、文字通り初心者のためのコーナーです。ここでは、NIFTY-Serveをはじめて利用する人や、利用しはじめてまもない人のために必要な情報が用意されています。

とくにおすすめはNIFTY-Serve虎の巻のコーナー。ここには、初心者がぶつかりやすい疑問や、操作上の注意点、フォーラムの利用のしかたなどをコンパクトにまとめた文章が、たくさん掲載されています。

また、練習フォーラムという、コーナーでは、実際にネットの情報サービスを利用する手順を実際にやってみる会議室があり、まったくの初心者でも、しばらくここを利用するうちに、NIFTY-Serveを利用することに、不自由しなくなっていきます。

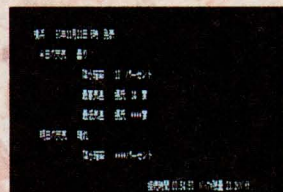
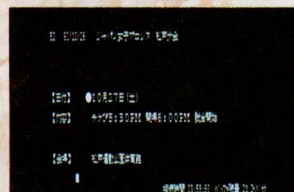
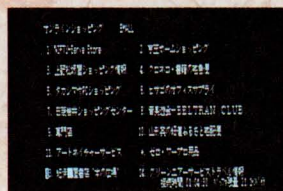
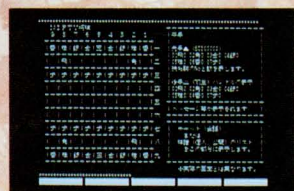
初心者のための親切な情報がたくさん

### チャットを楽しむ CBシミュレーター

CBシミュレーターは、チャット(電子会議ともいいます)と呼ばれる機能を持っています。キーボードから文字を打ちこむと、それがホストコンピュータに送られ、同時にほかのCBシミュレータ利用者のパソコンにも送られて、それを見たほかの利用者の反応がすぐに返ってきます。

つまり、電話の会話のようなことが多人数でできるのです。知らない人とでも気軽に話ができるので、友達が増えるかもしれません。みんなでワイワイ話をするのはなかなかおもしろいので、つい長く利用しがちです。電話料金をちょっと気にしながら楽しみましょう。

千葉の八雲くんと軽くおしゃべりした

### そのほかこんな情報もあります

ネットには膨大な量の情報が保存されています。生活に役立つもの、趣味のもの、あらゆる分野にまたがっているます。ここに掲載したものはそのほんの一部です。あなたが、ネットに参加したなら、もっとたくさんの情報のなかから、好きな情報を得られるでしょう。

ネットで天気予報もチェックできる

ネットでイベントの情報もわかるぞ

ネットでショッピングだってできる

ネットで将棋の対局だってできるのだ

難産だったけど、母子ともに元気な

# ゲーム十字軍

## 今月のトビラ

CGコーナーも無事、独立いたしまして、102ページから新たに出発しております。一方、十字軍は新コーナーのネタはないかとほうぼうを探している最中でありまして、とりあえず今月はピンクソックスの桃色図鑑と空想科学読本の２本立てで、ビジュアルでせめてみようか、と思っています。ところで、CGのトビラは大家屋ケンちゃんのイラストを元にますます冴えわたっておりまして、CGコンテスト共々よろしくお願いいたします。ちょっとはやいけど、新年のごあいさつまで。

## ◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

**超レトロ(死語)通り抜けできます** ザナドゥでLV3あたりからテンプルに入れなくなってしまいました。どうしたらまた入れるのでしょうか?(長野県/宮坂将人・?歳)☆うーむあまりになつかしくて載せてしまった。キミはたおしちゃいけないモンスターをたおしたから、カルマがたまってるんだよ。これをなおすには、毒薬(ブラウン・ポーション)をわざと飲むしかないんだね。はがきをよく読むと宮坂はなんとカシオのMSXを使っているらしい。今や時代はターボRだというのに、これだけ使われれば、カシオくんも本望であろう。

## ゲームのぞき穴

### ■大航海時代

#### これでラクラク、航海レベルを上げられるぞ

航海レベルは、航海している距離ではなく、航海している日数によって上がる。まず船が流されないような、かんたんなくぼみを探そう。そのくぼみの方向に針路をとり、航海し続ける。水・食糧がなくなったら近くの港に寄港しよう。これで航海レベルは見ているだけで、すぐに上がるぞ。

（埼玉県／馬尻淳史・21歳）

↩リスボンのこのあたりなんかが、いいかもしれない

↑港に寄港するときに、レベルは上がる

#### なんと同盟港なら商品の値段を値切れるのだ

港に投資してポルトガルの同盟港にしよう。するとその港の交易所で取り扱っている、すべての商品を4割引ぐらいで買えるのだ。まず買いたい商品を選ぶ。そして(N)を入力。いくらなら買ってくれるんだいと聞きかえしてくるので、価格の約4割引ぐらいの値段を入力すれば100の商品なら60ぐらいになる。

（山口県／石川寛・13歳）

↩武器の価格は52。ここで〔N〕を選ぶ

↑あんまり安い値段だと断られてしまうぞ

#### 工業価値と船舶、経済価値と船首像相関関係

港には、①工業価値が高ければ高いほど、購入できる船舶の種類が増える。②経済価値が高ければ高いほど、より高価な船首像を購入できるようになる。という法則がある。そこで、一覧表を作ってみました。

船首像には目に見える優劣差があまりないが、船舶の優劣は明らかに数字に表れている。とくに重ガレオン船には目をひくものがある。

（奈良県／渡辺徹也・16歳）

☆船首像の効果は暴風雨や船舶消失の確率を下げてくれるのだ。

| 経済価値 | 0～ | 200～ | 400～ | 600～ | 800～ | 1000 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 船首像 | 水鳥 | 鷲 | 一角獣 | 獅子 | 龍 | 海神 |

### ■ランダーの冒険Ⅱ

#### タイトルがいろんな方向からわいてくるのだ

最初のセレクト画面で、メッセージスピードを選ぶときに〔ESC〕を押すと、タイトルがいろんな方向から降ってきます。よく見ていないと見逃してしまいそうですが、じっくり見ていると、縦縞や横縞で現れたり、ダイヤで現れたり、となかなか楽しいです。

（静岡県／花城陽一・10歳）

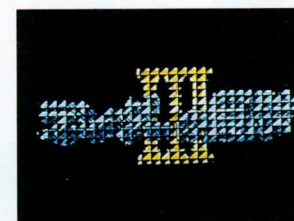
☆本人が楽しいならいいや。

↑ここで〔ESC〕を押す

↑じわーっとわいてくる

↑はい、完成



**今月のプレゼント** ゲームはなし、テレカはウル技とイラストの採用者に。三国志IIの市毛太郎クンは確認できしだいゲーム1本。

## ■ドラゴンスレイヤー英雄伝説

### ディスクを入れ換える技の第2弾はすり抜け

まだ、誰も知らないようだから今明かす。まず、シナリオ3ディスクを使うところ(第5章以降)へ行く。船に乗れる町(ネリア、ロンド、ラルファ、ヨルド、スエルなど)で船に乗るまえにディスクをシナリオ1ディスクに入れ換え、船に乗る。すると、船は出航するが町を出た後に動かなくなる。しかし、カーソルを押すと動いてしまう、しかも障害物をすり抜ける、音楽も最後まで聞ける。

船がこんなところもすり抜けちゃうのだ、びっくり

シナリオ3ディスクに戻してワプを使えば元に戻れる

ここから抜けるにはディスクをシナリオ3ディスクに戻しておいてワプを使うしかない。

(神奈川県/こうせいじゅ・?歳)

☆ディスクを入れ換える技はほかにもあるかもね。

### ソニアを驚かしてしまう人騒がせな技の発見

第3章の最初で、ふつうならクーゼイから船に乗ってラルファに行くよな。けんど、そこで、そーしねーで「クプのつばさ」を使ってラルファに行くと、ソニアがびっくりした様子で出迎えてくれるんで、大笑いって技だよ。

(岐阜県／矢橋秋広・?歳)

☆なんかぶっきらぼうな手紙だったけど、やってみたら結構おもしろかったんで、採用してしまった。

ふつうはこうして船を使う

ワプのつばさを使ってソニアを驚かす

## ■シュヴァルツシルトII

### シュヴァルツシルトII隠れグラフィックだ！

シュヴァルツシルトIIで、パスワード入力モード(ターン0のとき、処理コマンドのいちばん下の空白を選ぶ)にするときかゲームを終了するときに、MSXに入れてあるゲームディスクをBからAに入れかえておくと、なんだかとってもたくましい猫女さんが画面に出てきます。とても……です。

(滋賀県／藤森恒至・14歳)

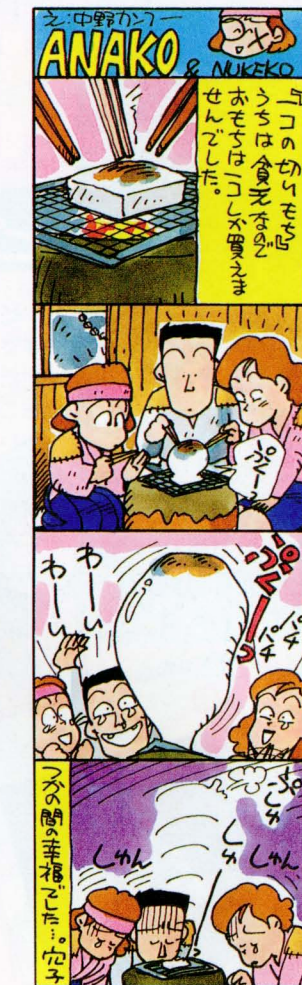
☆工画堂スタジオの開発チームはネコ好きで有名だからねえ

これがその猫女さんの絵である。とてもじゃないが猫女ちゃんとはいいかねる

### たった1機で敵の要塞を攻略するという大技

クラーリンの要塞を攻撃するときは、敵があまりに強くて、最強型のFBタイプの最大にしても全滅してしまうけれど、自国の艦隊(爆撃型)を1機だけにすると自軍は全滅せず、敵にダメージを与えられます。ただしそのまえに、敵の戦艦は全部倒しておかないとダメです。

(大阪府／浦田征明・14歳)

☆敵を全滅させるのがホネです。

この技はクラーリンの要塞を目標にせずとも、ふつうの攻撃衛星攻略に応用できる

## ◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆

文・中野カンフー ANAKO & NUKEKO

『コの切りもち』うちは貧乏なので おもちは『コ』しか買えませんでした。

つかの間の幸福でした…。穴子

いるんだ、こういうヤツ　先日学級会のようなもので、生徒会の選挙管理委員という役職を決めることになった。どうせオレには関係ないと鼻クソをほじくっていたら、イキナリ指名されてしまった。みんな押しつけちゃえという思想があり、多数決でオレに決まってしまった。どうしよう、こんな大役つとまらないよぉ。おろおろ……（千葉県／オッペケペ・？歳）☆クラスに1人はいるなあ、こういうヤツ。選挙管理委員には推薦されても、生徒会長候補には絶対に推薦されないんだよなぁ。

## 確認求ム『三国志II』

いつものように編集部にウル技のハガキが送られてきた。

1. シナリオ1〜6のどれでもいいから、プレイヤーを2人以上選んで、根気強く1937年頃までプレイし続ける(毎年12月に攻めこみ、長期戦にして、長生きする)。
2. 日本に渡れるようになる。
3. 日本に渡ってからの情報はわからない。

(茨城県／市毛太郎・15歳)

☆以上がそのハガキの内容。なんと三国志IIで日本に行けるらしいのだ。シナリオはどれでもいい。とにかく1937年頃までプレイする。ふつうにプレイしては、1937年までなんて絶対に生きていられない。そこで1990年8月号に掲載した「これさえ知っていれば人の運命を変えられる」という技を使って長生きする。※

シナリオ6から始めたとしても1937年までは1717年もある。気の遠くなる話だ。そこでキミ達にプレイしてもらって、これができるかどうか試してほしい。もし成功したら、そのセーブディスクを編集部まで送ってくれ。締切はとくにもうけない。応募が多数のときは抽選で1名に好きなゲームを3本プレゼントしようじゃないか。

※長生きする方法：寿命がきた武将は1月に死んでしまう。しかし他国に攻めこみ、長期戦に持ちこんで戦争中に1月をむかえる。これでまた、1年間寿命が伸びる。長期戦を行うには、あたりまえだが攻めこむ国がなければならない。必然的に武将は最低でも、2人以上必要になってくる。

つぎはピンクソックスの桃色図鑑

アイスたべ　そろそろ主役交代だ　冬の主役は　やっぱり肉まん（新潟県／片野誠・?歳）☆学校の帰り道、友達とパン屋の店先でハフハフいいながら食べる熱い肉まん。買い食いのちょっとした罪悪感がなかなかスリリングで、冬の風物詩としてはかかせないアイテムですね。けっこうな　新年迎え　初日見る　まだまだがんばれ　MSX・FAN（青森県／切無澤一彦・15歳）☆そういうわけで平成も3年となりまして、十字軍もより楽しく、ときに過激にがんばっていきたいと思いますです。どうか今年も応援してくださいね。3月号は「の」です。

# 桃色図鑑

女の子で神経衰弱をしよう、という思いつきは良かったんですけど、『エルフ美少女アルバム』の追いこみだったもんで、こんがらかって神経衰弱ぎみです。

## ピンクソックス神経衰弱

ピンクソックスも4本目。今まで、精神的にも肉体的にもお世話になった女の子たちへ感謝をこめて、思い出に残る「恥ずかしい写真」の数々を集めてみました。グラフィックを見て楽しむもよし、切り取って定期入れに入れて、先生に見つかるのもよし、右下のクイズに答えて、ピンクソックス特製テレホンカードをもらうもよし、です。

©1990 Wendy magazine

A ちあき

こいつぁ、絶対にヘビメタ関係にちがいない。すっげー髪だよね

B みのり

クリッとしたおめめが、なかなかにキュートな子です

C ミハル

連続エロチックSFアドベンチャー、「誰か……」の主人公です

D えいこ

ポニーテールがよくにあう、ふっくらほっぺの女の子なのです

E まなみ

3人娘の1人。スーパーピンクソックスでは、主役を張ってます

F めい

いつか誰かと朝帰りっ！　てなわけで、ホテルの一室にて

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

## 応募方法だょ〜！

女の子たちの写真は「恥ずかしい写真」A〜Qと「すごく恥ずかしい写真」1〜17にばらまかれています。同じ女の子の写真をひと組として、17人全部の組合せをハガキに書いて（Aと1、Bと2……というように）、十字軍「ピンクソックス神経衰弱」の係まで送ってください。しめ切りは91年1月7日必着ということで、年賀状がわりに送ってください。正解者のなかから抽選で5名の方にピンクソックス特製テレホンカードを差し上げちゃいます。

枠の形に注目しているとワリとかんたんかもね。

つぎは空想科学読本
テーマは妖精だよん

# 妖精：華麗なる脇役たち

今回は剣と魔法のファンタジー世界を舞台にしたRPGに登場する妖精たちを、見つめてみたのだ。

## RPGの世界をいろどる妖精たち

心強いパーティの仲間として、また邪悪な敵として、RPGの世界で重要な役割を持つ妖精たち。

今回は彼らのなかから、代表的な3つの種族を紹介してみましょう。

エルフ(elf)

北欧の伝説の中で語られる、人間よりも古くからこの世界に存在しているという、美しい姿の妖精たちです。

人間より少しこがらで、不老不死に近い寿命と、高い知性を持っています。

本来は森に属し、深い木々のなかで暮す種族で、森のなかで彼らが輪になって踊ったあとは、草木がいっそう美しく育つといわれています。

RPGでは、体力的にはほかの種族よりもおとるとされていることが多いようですが、その知性の高さから強力な魔術師として、また、森で生きる狩人でもある一面から、弓の名手としてパーティの後方から勇者たちを支援する役目をはたしてくれるでしょう。

『ロードス島戦記』のディードリットや『アークス』『アークスII』のピクト(人間とのハーフ、ハーフエルフですが)が、彼らの仲間です。

ドワーフ(dwarf)

エルフと同様に北欧の伝説に登場する小人族で、例えば白雪姫に登場する7人の小人もドワーフです。

大地に属する妖精である彼らは、掘り出した宝石を加工する細工師や、鉱石から武器を打ち出す鍛冶屋としてすぐれたうでまえを持っています。

『ドラゴン・ナイト』には、勇者タケルの最後の敵、ドラゴン・ナイト総統から、彼をたおせる唯一の武器である「ホワイトソード」の処分を命令された鍛冶屋のドワーフが登場しました。

身長1mほどのズングリとした体型は、確かに美しいとはいえませんが、岩のように屈強な彼らが味方になれば、敵の攻撃をしっかりくい止める、ねばり強い戦士になるでしょう。

フェアリー(fairy)

妖精といわれて、最初にイメージする、手のひらに乗るほど小さな体にチョウやトンボの羽をつけた少女たち。

野に咲くかわいらしい草花や、ほほをなでるそよ風の精霊たちのことをフェアリーと呼びます。

『サーク』『サークII』に登場したピクシーがこの姿をしています。

またピーター・パンの回りを飛び回ってちょっかいを出す、ティンカーベルを思い浮かべる人もいるでしょう。

いたずら者ですが、その愛らしさは戦いに疲れた勇者たちの心を明るくしてくれることでしょう。

またゲームではヒントを与えてくれるメッセンジャーとして、勇者を導いてくれたりします。

戦力にはならないかもしれませんが、重要な名脇役といえるでしょう。

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

歴史の散歩道『水滸伝』 1990年M・FAN12月号の歴史の散歩道で、水滸伝の情報を掲載した。それぞれ星をもった108人の豪傑を、何人配下にできるか？という内容のものだった。あれから編集部でも必死にプレイしているのだが、なかなか108人、全員は集まらない。金国がある年に攻めこんできてしまうという、タイムリミット的意味のものがあるからだと思う。まあ締切は1991年の1月末日なので、あせらずじっくりこたつにでも入りながら、みかんを食べて、お正月にでも、やってみてくれ。そうそう、レベルはいくつでもいいよ。編集部からでした。

## 秘密のシュヴァルツシルトⅡクイズ発表!!

工画堂スタジオさんの全面協力で行われた異常に強力な、敵のクラーリンの戦艦を、自軍で使えるようになるパスワードをあてるクイズの回答と、当選者発表です。答えは

ALIEN

なかにはALIANとかARIANとか書いたチョイまぬけの人もいたようですが、まちがえた人は、そういなかったみたい。

では当選者5人の発表です。(愛知県)木村太一(千葉県)佐々木秀勝(北海道)中野渡教仁・竹澤稔(茨城県)河村健児、以上のみなさんおめでとう。

賞品の『ラ・ヴァルー』をさっそくお送りします。

それから横浜の成瀬篤をはじめ、「この技を使うとせっかくのおもしろいゲームもつまらなくなってしまう」と書いた諸君。そのとおりです。これでゲームをクリアしても意味ないもん。

↑というわけでALIENと入力すれば、はっきりいって初期では無敵同然になる

## 第2回激ペナ2大会どうしよう委員会御中

第2回激ペナ2大会どうしよう委員会の皆様こんにちは。わたしはMファン8月号93ページの新コーナータイトル未定に激ペナ2のことを書いた三上です。今回は8月号に書いた「数字代表制」についてくわしく書きたいと思います。

まず、前回を振り返ってみると、やたらにチームが多かった埼玉、東京、神奈川、愛知、大阪、兵庫は2チームが決勝大会へ出場しましたが、2チームにしても決勝大会へ進むのは難しかったようです。しかし、山梨、沖縄は7チームしか参加がありません。これでは不公平すぎると思います。

「数字代表制」では2つの数字を書きます。①1～60のなかから1つ選び、同じ数字を選んだ同士で予選。②1～40のなかから復活するチームを4チーム以上、委員会で選び、選ばれたチーム同士で敗者復活戦を行う。

こうすれば、自分の運しだいで競争率の高い、低いが選べるので、不公平感は減ると思います。ぜひ、ご検討を!

(宮城県/三上琢也・16歳)

## イラストのコーナー

ひさしぶりにイラストのコーナーを復活させました。今まで、CGががんばっていたので、イラストのスペースがなくなってしまっていたんですよ。そんなわけでたくさんたまっていた在庫一掃処分ということで、もってけどろぼう。イラストも引続き投稿よろしく。

←ドラスレを描いてくれたのは山形県のかすてらさん。ファルコムのゲーム、大好きって感じがとってもいい

←またまた、山形県のかすてらさん。モノクロを基調にして、ルージュとマニキュアを赤くするなんて、映画的ですね

←ハガキに絵を上下逆に描いてしまった東京都の沢崎誠さんはマッチョの男女を描いてきてくれました

←うわー、これは消印が1月4日になっている。本当にごめんなさい、北海道の橋本和巳さん。これからもよろしく

←消印を見たらなんと6月だった。お待たせしましてすみません大阪府の池部絵理さん。黒の使い方がじょうずですね

←自分で年令不明なんて書いてきちゃう東京都の稲泉知さんは歴史の散歩道・武将トーナメントに引続きの採用です

←なんかこんなシーンがどこかであったような気がするんですけど、というデジャブなイラストは千葉県のもずみやすろさん

←最後は再び大阪府の池部絵理さんに登場していただきました。さきほどとはうって変わって明るいです

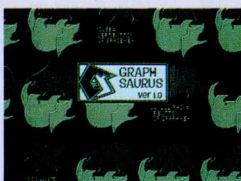
## 投稿大募集

①トビラアイデア↓CGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴↓ウル技。③通り抜けできます↓症状を詳しく。④歴史の散歩道↓再現したい史実を送って。⑤空想科学読本↓ゲームをSF考証したレポートを送って。⑥第2回激ペナ2大会御激↓中ペナ2大会への意見をどうぞ。⑦マップコレクション↓複雑なダンジョンはキミたちにおまかせ!⑧歌を詠む会↓歌人の気持ちになろう⑨新コーナータイトル未定↓そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

# ほほ梅麿の 勝ち抜きCGコンテスト

CGコンテストが2ページになりました。梅麿さんをはじめとするビッツーCGチームはみなさんのCGを正しく評価するため、紙芝居部門は構図、色彩、演出、魅力、技術の5項目を5段階で、イラスト部門は構図、色彩、魅力、背景、表現力の5項目を5段階で評価します。自分はどこがいいのか、どこが欠けているのか、参考にしてください。また、下に代表的なCGツールを4つ紹介しておきます。本体に付属するものは機能が限られていますがタダです。専用ソフトは機能は充実していますが、高いです。

## グラフサウルス

ビッツーおすすめのCGツール(あたりまえか)。SCREENは5、7、8、12の各モードから選べる。なかでもSCREEN7は細かいドットで描くことができるので、人物画などで使ってほしい。

ビッツー／9800円

## DD倶楽部

アイコンが少々わかりにくいため、使いにくいと感じる人もいるだろうが、アニメ機能をはじめ豊富な機能がそろっている。なかでも、カーソルのスピードが速いのでマウスを使って描く人にとっては便利だろう。

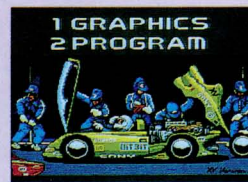
T＆Eソフト／9800円

## パナソニック システムディスク

パナソニックのA1WXやWSXに付属しているシステムディスク2にある。コピーや反転といった特別な機能はないが、操作性がいいので、思ったより使いやすい。ペン先は大と小の2種類しかないのが残念だが。

パナソニック／本体に付属

## ソニークリエイティブツール

ソニーのXDJやXVに付属のディスクにCGツールがある。システムディスクと比較すると、ブラシやルーペなど便利な機能がある。また、編集機能も反転、コピーなどの機能があるので、いろいろ楽しい工夫ができそう。

ソニー／本体に付属

## 紙芝居部門 ちゃんぴおん

CGで紙芝居(アニメーション)をやるのは難しいと思っている人もいるでおじゃろう。市販のツールのなかにはアニメ機能を持っているものもあるでおじゃるよ(クリエイティブツールやDD倶楽部)、それらのツールにとってはアニメーションはかんたんでおじゃるが、そんな機能を持っていない市販ツールでも紙芝居できてしまうプログラムリスト2が33ページのBASICピクニックに載っているでおじゃる。詳しくはそっちを見て、読んでもらえばいいでおじゃるが、市販ツールで描いたデータを使うときは行1040のいちばん後ろにあるSETPAGE 0,0のまえにCOLOR=RESTORE：という1文を加えることが大切でおじゃる。

というわけで紙芝居部門でおじゃるが、ついにチャンピオン交代でおじゃった。

| | 構図 | 色彩 | 演出 | 魅力 | 技術 |
|---|---|---|---|---|---|
| せみまる | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| らしゅう課長 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 |
| のぐりろ | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| ファンキーK | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 |
| 梅　麿 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 |

千円

(兵庫県／竹田穣二)ちかんの心のひだを微細に表現した、芸術作品として見るか、単なるスケベ作品として見るか……人によっていろいろな見方ができると思うけどさ。次回作に期待だね。DD倶楽部使用

## おしかった人たち

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)兵庫県／内田豪(2・2・1・2)神奈川県／小原政春(1・1・1・2・1)大分県／平野彰宏(2・2・2・2・1)愛媛県／山本太陽(2・2・2・1・1・)神奈川県／山谷良輪(2・2・1・2・1)福島県／小島純一(1・2・2・1・2)新潟県／水落博英(2・2・1・1・2)東京都／吉田明(2・2・1・1・2)千葉県／佐藤由健(2・2・1・3・1)●紙芝居部門(構図・色彩・演出・魅力・技術)茨城県／ミキちゃん(3・2・3・2・2)

# イラスト部門

今月の投稿数はちょびっと少ないけど、ビッツーの人達は1つ1つていねいに見てくれました。今回載らなかった人のCGもどこかに載せたいというんですけど、スペースのつごうで欄外ね。

**らしゅう課長**　グラフィクンのきつねシリーズもいいけど、ちょっとマンネリ気味だね。

**ファンキーK**　内田クンのRPG風のは構図がね……。

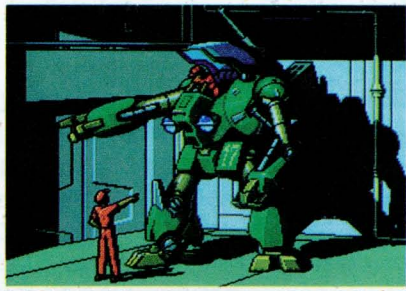
**梅麿**　まろはアニメタッチの内田クンのが良いではないかと。

**のぐりろ**　山本クンのも見のがせないじょー。

**せみまる**　佐藤クン、もっと構図にめりはりをつけるといいと思う。手前のキャラを大きく描くとかね。

**梅麿**　ちゃんぴおんは内田クン。

|  | 梅麿 | ファンキー | のぐりろ | らしゅう課長 | せみまる |
|---|---|---|---|---|---|
| 構図 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| 色彩 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 魅力 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| 背景 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 |
| 表現力 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |

（滋賀県／山本直彦）むずかしい構図にチャレンジしたじょ㋨

|  | 梅麿 | ファンキー | のぐりろ | らしゅう課長 | せみまる |
|---|---|---|---|---|---|
| 構図 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 |
| 色彩 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 |
| 魅力 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| 背景 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 表現力 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |

（滋賀県／山本直彦）ロボットはいいぞ。でも原色はまずいな㋘

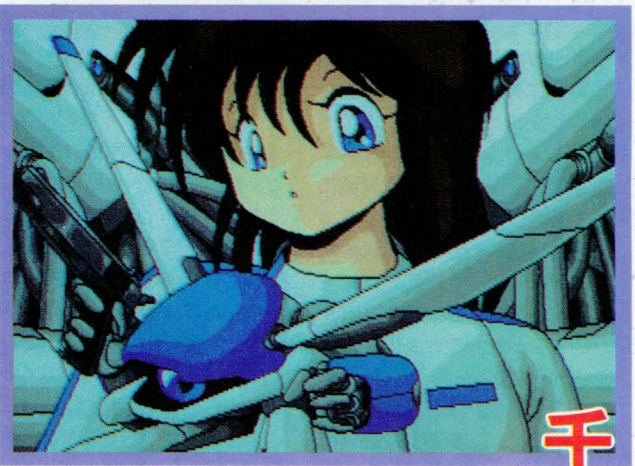
|  | 梅麿 | ファンキー | のぐりろ | らしゅう課長 | せみまる |
|---|---|---|---|---|---|
| 構図 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| 色彩 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 魅力 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 背景 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| 表現力 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 |

（神奈川県／中村和洋）変な魅力のある絵だが、構図に工夫を㋶

|  | 梅麿 | ファンキー | のぐりろ | らしゅう課長 | せみまる |
|---|---|---|---|---|---|
| 構図 | 4 | 4 | 3 | 1 | 3 |
| 色彩 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 |
| 魅力 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| 背景 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 |
| 表現力 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 |

（千葉県／佐藤幸一）手前のキャラを大きく描くといい㋝

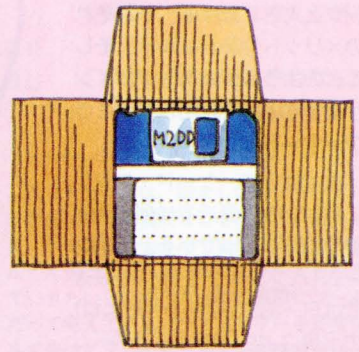
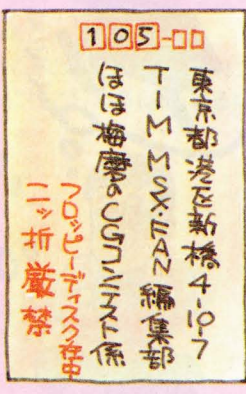
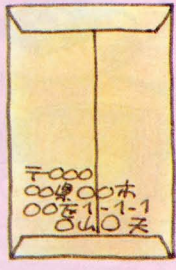
## ちゃんぴおん

千円

↑（兵庫県／内田豪）アニメ風のタッチが結構いいようです。ただし、背景に黒を使うと遠近感がなくなるので、使わないほうがいいでしょう。3枚送ってきてくれましたが、全部の顔が同じというのもさみしいです。

## 応募の注意

投稿される方は以下の事項を書きそえた手紙を同封してください。

①住所、郵便番号、氏名、年令(学年)、電話番号
②タイトル、ロードの仕方など
③封筒の表には「フロッピーディスク在中」、「ニツ折り厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記する。
④郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

105-□□
東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
ほほ梅麿のCGコンテスト係
フロッピーディスク在中
ニツ折厳禁

**賞金**　CGが掲載されると全員にテレカをプレゼント。さらに、ちゃんぴおんになると賞金がもらえます。賞金は1か月勝ち抜くたびに金額が上がっていき、1か月目＝1000円、2か月目＝2000円、3か月目＝3000円、4か月目＝5000円、5か月目＝10000円となっています。この賞金は毎回勝ち抜くたびにもらえるので、5か月勝ち抜くと、なんと21000円ももらえちゃいます。

ゲーム制作講座

講師／飯島健男

第9回

コンピュータゲームといってもいろいろある。アーケード版、ファミコン版、MSX版……。これらのものがすべて同じ内容の企画書でいいかというと、そうではない。今回はそのへんのマシンの特性に合わせた企画の練り方を考えてみよう。

# ゲーム機に合わせて企画を練る！

## コンピュータの種類は星の数

実際にコンピュータといっても、じつにさまざまである。ゲームセンターにあるアーケード・マシンをはじめ、ファミコンやゲームボーイなどの家庭用ゲーム機、MSXやPC-9801などのパーソナル・コンピュータなどなど。どれもこれも、まぎれもなくコンピュータであり、そこで走っているゲームはコンピュータ・ゲームなのである。

さらにそれぞれのマシンが8ビットだ、16ビットだ、カラーだ、モノクロだ、スプライトが何枚だ、FM音源だ、と非常に細かく分かれている。こうなってしまうと、いちおう企画はたててみました、とかんたんに一言ではいえなくなってしまう。どのマシンを対象に企画をたてたのか、そのマシンの特性や体質をうまく生かすことが考えられているのか。そうでなければ、よいゲーム・デザイナーというわけにはいかないだろうね。

では、1つずつ例をあげて、アーケード・マシン、家庭用ゲーム機、パーソナル・コンピュータと大きく分けて、それぞれのメリットやデメリット、そしてどのようなゲーム・デザインが適切なのかを説明していこう。

## アーケードは100円が命の水

まずは、アーケード・マシン。これは、もう最近では何でもありの世界になっている。体感ゲーム(ハングオンをはじめ最近ではR−360なんかそうだよね)の出現により、ほとんどゲームセンターはお手軽な遊園地と化しているのが現状。もちろん、何百万というお金を払って、これらの筐体(マシン本体のこと、基盤と区別する言葉)を買えば、自分の家で楽しむことも可能だが、ふつうの人にはちょっとムリ。ようするにアーケードの魅力は家庭では遊べないコンピュータゲーム、ということになるわけだ。

でも、アーケードのものを作ることでいちばん大事なこと、いちばん気をつけなくてはならないことはほかにある。それはお客にいかにお金を使わせるかということだ。これが、家庭用ゲーム機などとの最大の違いだ。ゲームセンターでは、遊びにきたお客さんたちが、たくさんお金を使ってくれなくては話にならない。100円で何時間も遊べるゲームは、お客にとってはいいゲームかもしれないが、ゲームセンターにとってはあまりいいゲームとはいえないのだ。それより、わずか数分で終わってしまって、お客がむずかしいと激怒するようなゲームでも、どんどんお金を回収してくれるもののほうがはるかにいいのである。

だからこのへんのバランスがひじょうにむずかしい。どんなにいいゲームを作っても、お客とゲームセンターの両方に喜ばれないといいゲームとはいえないのだ。たとえば、えらくむずかしい、ふつうの人では遊べないような超マニアの人むけのゲームを作ったとする。最初はお客はつくが、いつまでやっても先が見えないようではすぐに離れていってしまう。これでは最終的にみて、お金を稼いでいるとはいえないだろう。なんせ筐体は置いてあっても、だれもよりつかないただの物体にすぎないからだ。そのため、お客にもう1度やりたい、もっと先が見たい、と思わせるように作っていくのが大事な点だね。

とくにいまのゲームはこのへんのバランス調整をボス・キャラで取るものが多い。実際、ぼくも見たこともない動きをしたり、インパクトの強いボス・キャラを見るとついつい先が見たくなって遊んでしまう。最近、ひじょうにそれを感じたのは『パロディウスだ！』かな。ただただボス・キャラが見たいがために遊んだ気がする。

でも、もうしわけない話だが、ぼく自身はアーケード用のゲームを手がけたことがないので、あまり詳しいことはわからない。ただ、仲間うちの話を聞いていると、とにかく金を稼げるゲームを作るのが最低条件だとみんないっている。たぶん、コンピュータゲームのなかで、アーケード用のものがいちばんむずかしい世界なんじゃないかな。

## 家で遊ぶから家庭用ゲーム機

つぎに、家庭用ゲーム機。もちろんオリジナルも多いが、アーケードからの移植も多い。基本的にアーケードからの移植は、ゲームセンターでしか遊べないものが自分の家でも遊べるというメリットがあるが、家庭用ゲーム機の特性を最初から考慮して作っているわけではないので、あえてコメントはしない。もちろん難易度を決定したり、家庭用に多少アレンジをほどこしてあるものあるが、ただそれだけのものでしかないのだから。

ここでは、家庭用ゲーム機の特性を活かして作られたものを対象に考えてみる。アーケードとの大きな違いは、お金を気にしないで遊べること。このメリットは大きい。しかも、値段も安くて手頃。ゆえに、小さい子供から大人まで幅広く楽しめる。

では、デメリットはどうか？それは、ハードの制約がアーケードやパソコンに比べてひじょうに厳しいことであろう。でも、このへんはけっこう進んできつつあるので、それなりにすごいゲーム機も出現しはじめている。

しかし、ハードの性能がより優れたものになればなるほど値段は高くなっていき、家庭用ゲーム機と呼べないものになっては言語道断ではあるが……。

それから、どんなにハードが優れてきても、画面に表示される文字の大きさや数々のデータ量にはどうしても制約がある。いま、ぼくもファミコンやスーパーファミコン用のゲームの企画をしているのだが(ここでちょっと宣伝。春にぼくの手がけた初めてのファミコンソフト『マイライフ・マイラブ』が出るので、1度遊んでもらえるとってもうれしい)、パソコンでならしたぼくとしては、けっこうむずかしい。データの管理や、メッセージの量などの制約の多いこと、多いこと。

けっきょく家庭用ゲーム機は、家庭用テレビを使うということもあるだろうけど、データの多いゲームにはあまりむいていないようだ。アクションやパズルなどのほうが、楽でいいかもしれない。でもそうなると、アーケードと大差ないものになってしまうし、なかなかむずかしい。たんなるアーケードからの移植で終わらない、もっと家庭用という意味での特性を活かしたアクションゲームがたくさん出てきてもいいように思う。そうすれば、ゲーム機とパーソナル・コンピュータの違いも出てくるし、いいと思うんだけどなあ。

### パソコンのメリット

そこで、パーソナル・コンピュータ。いわゆるパソコンというヤツだね。これはもう、ほとんど何でもできる。家でも遊べるし、最近主流の、データのメチャ多いゲームも十分に堪能できる。よく、いまのパソコンじゃ何もできないとか、こんなハードじゃロクなゲームはできないなどとほざくゲーム・デザイナーがいるが、ありゃバカだ。自分に才能がないのを、ハードのせいにしているだけ。何事だって限界や制約はあるのだから。その限界内で最高の能力を引き出せばよい。

でも、パソコンにもデメリットはある。値段が高い。なんでもござれのパソコンを買おうと思ってたら、それこそ数十万円が吹っ飛ぶ。これは、ふつうの学生ではちょっと手が出せないよね。そのため、パソコンを持っている人は家庭用ゲーム機を持っている人よりも年令層が高め。そして、アーケードや家庭用ゲーム機で遊べるようなゲームものぞんでいない。彼らはパソコンでしか遊べない独特なゲームを求めているのだ。そのへんを考えて企画をたててほしい。

そのマシンにあった特性を活かして企画をたてていくのは、ゲーム・デザイナーとして必要な最低条件の1つでもあるのだから。

### 話は変わって、投稿作品紹介 不良ゲームはうけるか!?

それでは最後に、みんなから送られてきたシナリオのなかからおもしろいものを1つ紹介しよう。千葉県の村瀬くんの作品で、題名は『男の歴史』。なにやら壮大な歴史ロマンを感じさせるが、じつは不良同士が争う学園抗争ものRPGである。内容的には、ひと工夫たりないゲームなのだが、発想がおもしろかったので、今回とりあげることにした。

ストーリーは、よくある学園もの。幻の番長と呼ばれた過去を隠す主人公。その彼女が誘拐され、大けがをする。襲ったやつらは、昔の仲間と判明。その謎を解くため、主人公はたちあがった〃　よくある話だが、お決まりのパターンだけにけっこう燃えそう。

敵との戦いは、挑戦状を受け取って、そこに記してある場所にいって決闘するというタイプ。時間の概念があり、約束の時刻までにその場所に行けなければならないらしいが、場所はおおまかなことしか書かれていなくて、はっきりした場所は自分で探し出す必要がある。これってけっこう大まぬけ。挑戦状をもらった主人公が、敵を汗だくになって探すさまを想像すると、笑える。そんなわけのわからない挑戦状を送るヤツも送るヤツだが、もらうほうももらうほう。すごいシステムだ。

あと、戦闘で相手の体力を0にしてしまう(ようするに殺してしまう)と、警官が飛んできて殺人犯になるというのも笑える。ゲームではそうなると、そのあとの情報が集めにくくなるらしい。ほんとうならつかまってしまうでしょうね。現実性を追求しているならしているで、もっと徹底してやってほしかったな。でも、アイデアはけっこうおもしろかったので、今度はもうすこしきちんとまとめてほしいものだ。

じつをいうと、学園もののゲームは、ぼくも以前作ろうとしてことがあるのだ。よく考えると、学園抗争もののゲームってない。そこで企画を考えはじめたのだが、いざこれをゲーム化しようと考えると、どこまでユーザーに受け入れられるか疑問を感じたんだよね。ゲームって、けっこう感情移入が大事でしょ。でも不良ってあんまりいいイメージはもたれていない。さらに、学園ものとなると、すごく生々しい。はたしてどこまでユーザーがついてきてくれるか悩んだわけ。これが、ユーザーがなんといおうと、どうしても作りたいゲームだったら、まわりの反対を押し切ってでも作っただろうけど、それほどでもなかったんで、そのままオクラ入り。

不良を描いたゲームってむずかしいと思うぞ。そういったゲームをほんとうに作りたいと思う人がいたのなら、ユーザーの立場にたったおもしろさをふつうのゲーム以上に考えて組み立てていくように。

というわけで、今月はここまで。また来月、会おう／

## 次回のお題

突然だが、次回はマップの作り方がテーマだ。いままで心構えがどーしたこーしたとかいっておいて、いきなり本題に入ってしまうのがすごいだろ。そして、マップというとパッとRPGを思ったキミ、あまい！　まだまだあまいぞ！　私はなにもRPGしか作れないゲーム・デザイナーではないのだ。次回は、私の本領を発揮してしんぜよう……。だいじょうぶだと思うが。

## シナリオ募集

このコーナーでは、励ましのお便りやゲームの制作に関する質問などを待っている。それに、未発表のシナリオで自信のあるものはどんどん送ってくれ。このコーナーでも紹介していきたいし、優れたものは実際にゲーム化だって考えている。キミもスターを目指せ！あて先は<〒105 東京都港区新橋4－10－7 徳間書店インターメディア「MSX・FAN編集部」ゲーム制作講座係>。

第19回 ■■■■■■ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

# 記憶のラビリンス

## ❖『大戦略』の重み

## シミュレーション黄金時代がやってきたかも

最近、シミュレーションゲームの評判がいい。『三国志II』『ランペルール』『提督の決断』『大航海時代』など光栄ものが並んでいるし、何よりも1990年のチャートを賑わしたのが『シムシティー』や『ポピュラス』といった舶来シミュレーションで元気がいい。本来コンピュータにいちばん向いているのはシミュレーションゲームだ、という話を聞いたことがあるけど、現状を見るとそんな気がしてくる。

ま、RPGもアクションもシューティングも広ーい意味ではシミュレーションといってしまえばいえるわけだもんね。RPGはわかるけどどうしてシューティングまでシミュレーションなんだ？　という声も当然起こってくるかもしれないけど、そうなの。だってさ、『グラディウス』なんかだってさ、あの超強力な宇宙船があの、異様な攻撃しかけてくる敵戦闘機や障害物の中でどれだけ前に進めるかをシミュレートしたものだ、といっていえないわけじゃないもんね。いってること、変ですか？　ま、ちょっとケンキョウフカイのきらいはなきにしもあらずだけど。

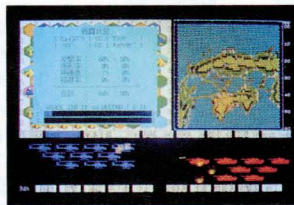
ま、そんなわけでシミュレーションが全開なわけだ。海の向こうというか、マッキントッシュでは『シムシティー』を作ったマクシス社が『Sim Earth』を作った。これはカタカナで書くと『シムアース』。つまりは『シムシティー』の地球版。しかも、現在のできあがっている地球をシミュレートするんじゃなくて、太古というか地球の空気の組成までいじって、動植物の進化までシミュレートできちゃう画期的なゲームみたい。このために実は、マッキントッシュを買おうと思っているのはぱおぱおだけではないはずだ。もうこうなると、シミュレーション天国というか、シミュレーション時代というか。

で、今回はシミュレーションの冬の時代というか、いつかシミュレーションが流行る流行るといわれながらなかなか流行らなかった時代から、シミュレーションといえば、という感じで定番として受け継がれてきた『大戦略』シリーズの労をねぎらいたいと考えているのである。

⬆MSXでプレイできる「スーパー大戦略」。これも売れたソフトでした。「大戦略III'90」もぜひ移植して欲しいよね

最初の『大戦略』が出たのはもうかれこれ6年前である。もうこれは歴史といっていい。6年といえば、そのころに高校の3年生だった人が24歳。就職して働いて子どもの1人もいてもおかしくない歳である。あ、その前に結婚しなくちゃ、だけどね。その間、IIだのIIIだのとバージョンアップを重ねながらも基本システムはまったく同じできてるのは偉いというか、しょうこりもないというか。いや、ほんとにすごい。

だって、6年といったら成長期の青年や少年でなくても、つ

⬆MSX版「マスターオブモンスターズ」

⬆初代「現代大戦略」（PC-9801版）

⬆分岐点「大戦略II」（PC-9801版）

まりは大人でもそれくらいの年月がたてば、人生を見つめ直したり見つめ直さざるを得なくなったり、あるいは見つめるとかそういう問題じゃなく周囲の状況ががらりと変わったりして、大きな変化を被(こうむ)っていてもおかしくない。そういう年月である。だって、東欧を見てご覧なさい。たった1年かそこらでぜーんぜん状況変わってるんだよ。それが6年。ずーっと、ヘックス行ったり来たりしてるわけだ。これはもう、国宝に指定したいくらいのもんである。いや、コンピュータだけの国宝指定があったら『三国志』なんかめじゃなくてこれが第一に指定をうけるはず。まさに日本の宝といってもいいかもわかんない。

国宝というより、一世代一世代と進歩しているところもあるので、『大戦略』一家という感じで人間国宝といったほうがいいかも。そうなると、当然家系図なんてのが浮かんでくる。『大戦略』シリーズっていったい何タイトルあると思う？　パワーアップセットやマップデータ集なんかを含めると、なんと20タイトル。これには移植版は含まれていない。しかもマイクロキャビンが移植したMSX版なんかも含まれていない。ね、すごいでしょ。

## 見よっ！『大戦略III'90』の全貌だっ！

↑『大戦略III'90』の基本画面。プルダウンメニューが大人っぽい

↑リアルタイム戦闘モードも磨きがかかってるんだな

↑潜水艦から駆逐艦への攻撃なんて、夢みたいな世界じゃ

↑戦略の指示は大まかにすれば、それぞれの部隊がかなりかしこくプレイしてくれる

↑生産できる兵器の数も半端じゃない。とにかくすげーんだ

↑地形パターンだって、こんなに。工場や基地もある

↑初期設定画面。数値入力用に電卓なんか出てMacみたいだ

↑マップの視界も細かいのから荒いのまで自由に選べたりする

## 禁断の『大戦略III'90』

ざっと、見ていっても初代の『現代大戦略』から『大戦略パワーアップセット』『大戦略』『ファンタジーナイト』『大戦略II』『マスターオブモンスターズ』とどれをとっても売れに売れたソフト達である。これにデータ集やマップ集、シナリオ集などが加わって偉大な『大戦略』一家ができあがっている。

とにかく、6年の間にむくむくと自己増殖を続けているお化けソフトなのである、この『大戦略』シリーズというのは。これほどのものが、四国の個人オフィスで作られているのをご存知だろうか。もちろん、『大戦略』そのものは博多のシステムソフトから出てるんだけど、プログラムの本体そのものは在宅勤務で作られている。そう『大戦略』シリーズの産みの親、藤本さんのお部屋なのである。

こういうのを見ているとプログラムというのは個人のパワーというか、そんなものが大きく関わってくるんだなー、と思わざるを得ない。あの『シムシティー』のマクシス社だって社員数35人と、結構大会社になってるんだけど、『シムシティー』を初め、今度の地球シミュレーション『シムアース』もウィル・ライトという個人がしこしこ作ってるんである。会社としてもウィルに好きなように作らせている。もちろん、プロデューサーもいるし、協力者も多数いるんだけど肝心要(かんじんかなめ)のプログラムは1人でやっている。要するに作りたいものを作らせているのである。天才というのは実在するのであるなー、と思わざるを得ない。

閑話休題。ここで『大戦略』を取り上げたのは、プログラムが優れているからとか、面白いからとかそういう当たり前の理由ではない。『大戦略』のすごさは6年間も同じゲームを守り続けてきたことによる。

それが面白くなかったり、売れなかったりしたら続くわけはないが、それだけではこうは続かなかったはずだ。人間というのは厭(あ)きるものである。厭きるから新しいものを開発したりするわけである。それが人類の進歩につながったりするんだけど、とにかく人類は古いものを捨てて新しいものに突き進みがちである。だから、システムソフトや藤本さんが「もう『大戦略』も厭きたから、宇宙ものシミュレーションでもやろうよ」というような話をしただけで、この綿々と続いた『大戦略』家は滅びていたかもしれないのである。時代劇でいえば御家断絶。跡継ぎがいなくなることである。

もしそうなっても不思議はなかった。パラレルワールドではとっくの昔にシステムソフトのカタログから『大戦略』の名が消えてしまっている世界もあるかもしれない。だが、現実はそうではなかった。今度は『大戦略III'90』の登場である。もう伝統芸能の世界に入っている、といっていいかもしれない。こういう歴史を見ていると、なにかこうすぐに厭きてしまって、次に行こう、という精神ではなくて、ひとつのことに一生を掛ける粘り強い人生感を見ることができる。厭きるのがいいとか悪いとかという問題ではない。ただ、ここには日本では結構珍しい個性が光っている、ということなのである。

そう、『大戦略』のすごさは持続ということなんだと思う。

てなわけで今月はおしまい！

FAN-NEWS

# コラムス

日本テレネット
☎03-268-1159

12月14日発売予定

| 媒体 | 2DD ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | |
| 価格 | 7,200円 |

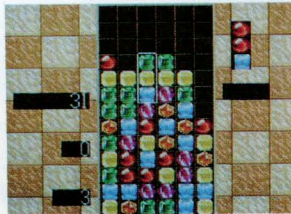
**MSX版コラムスがついに登場。キラキラとまばゆいばかりに光輝く宝石を、キミの頭脳とテクニックを駆使して、パッと気持ち良く消しさろう。**

## ついにMSXにもあのコラムスが登場する

コラムスは古代フェニキア文明の時代、海洋交易商人達が船の上で遊んでいたことからはじまる。当時の遊びかたは、商人達が自分の皮袋から宝石を取り出し、石盤の上に同色の宝石を直線上に並べた者が、宝石を自分のものにしていくというものだった。その後、コラムスはフェニキアからギリシャ、さらにはローマ時代へとうつっていった。いろいろな人達に、さまざまな方法で遊ばれてきたコラムス。そして現在、コンピュータゲームとして、新たに登場したのだった。

MSX版のコラムスは、残念ながら2プレイ、タイムトライアル、細かな難易度設定ができなくなってしまった。しかし操作性はバツグン。もちろん、あの宝石がパッと消える爽快感、予想もしない連鎖反応も十分に味わえるぞ。

いろとりどりの宝石。同じ色の宝石を、タテ・ヨコ・ナナメのどれでもいいから、3つ以上ならべる

キーラーキーラーひーかーる、宝石さまがひーかーる

鮮やかな画面は、アーケードそのまんまのできばえ

## ★基本ルール

### ◉ブロックを回転

ボタンを押すことによって、宝石のならびかたが変わる

3個、ひとくみになって落ちてくる宝石を回転させて、うまく組み合わせる。同色の宝石をタテ・ヨコ・ナナメに3個以上そろえると、宝石は消えてなくなる。なくなったところには、その段の上に積んであった宝石が落ちてくる仕組み。落ちてくる宝石はランダム。宝石が画面の上まで積み上がってしまうとゲームオーバー。

### ◉3個以上並べる

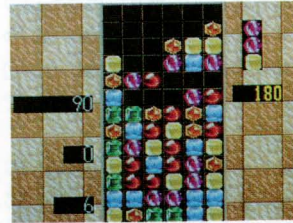
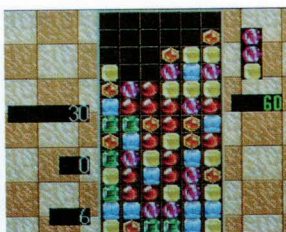
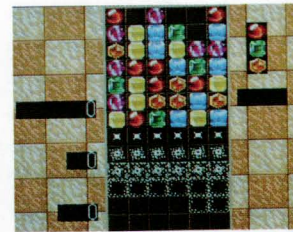
同色の宝石を3個以上ならべると……

### ◉パッと消える！

消えたぞ。そのあと、上の段の宝石が落ちてくる

## 誰でも何回でも遊べる楽しさ

落ちてくる宝石のスピードは調節できないけど、出現する宝石の種類数は変更可能。宝石の種類を減らすことによって、しぜんにゲームの難易度を下げることもできる。そのような調節をすることによって、コラムスは、初心者から上級者まで幅広く楽しめるゲームといえる。落ちてくる宝石はランダムなので、決まったやり方やパターンなんかは、まったくない。つまり何回でも飽きずに遊べるということ。

出現する宝石の種類数は自由に変えられ、それによって難度を調整できる

連鎖反応、通称「連鎖」が起こった。もっと消えてなくなれー

うまく回転させて、同じ色の宝石を組み合わせよう

かなしい、ゲームオーバーになってしまった。しくしく

# コラムスのおもしろさは、その意外性にある

そろえた宝石がパッと消えてなくなるのは、けっこう気持ちのいいものだが、ただ宝石をいろいろならべて消すだけでは、単純すぎてしまう。しかしコラムスには連鎖反応というものがある。それがこのゲームを飽きさせない要素といえる。ある宝石を消すことによって、その消えてなくなった場所に他の宝石が入る。他の色の宝石が入り、配列が変わると新たな組み合わせができ、さらに宝石が消える。消えたことによってまた配列が変わり、さらに宝石が消えることもある。これが連鎖反応である。予想外に次々と他の宝石まで消えてしまうことだって、たびたびある。これがコラムスの醍醐味(だいごみ)である。

↑宝石が落ちてきた

↑3個そろえてと……

↑よーし消えたぞ

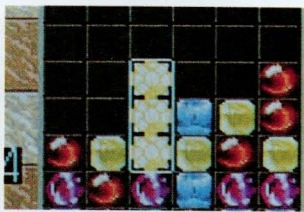
↑おっと連鎖だ

↑よーしまたそろえたぞ

↑もう1回、連鎖だ

## 一発大逆転の“魔法石”

ごくごくたまーにピカピカと光った宝石が落ちてくるときがある。この宝石は魔法石というもので、同色の宝石を全部消しさるという、便利なものである。たとえば青い宝石の上に落とすと、画面内のすべての青い宝石が消える。1色の宝石をすべて消すことによって、同色の宝石がそろいやすくなり、かなり大規模な連鎖反応が起こる。とても気持ちがいいぞ。

↑やりい！　天下無敵の魔法石がおっこってきたぞ

↑とりあえずこの宝石の上に落としてみるかな

↑よーし、全部消えたぞ。問題はこの次だ。連鎖に期待しよう

↑連鎖が起こった。積み上がった宝石が多ければ多いほど、効果はでかい

## オリジナルゲーム

メガドライブ版のコラムスにあった、2プレイ、ダブルスは残念ながらできなくなってしまった。1プレイしか遊べないが、宝石の出現数を変えられたりできる。宝石の種類を減らして難易度を下げれば、初心者でもとても楽しめるモード。このモードは現時点では遊べるかどうかわからないとのこと。

↑1つ宝石の種類が減っただけで、かなりラクになる

↑難易度を下げれば、初心者でも楽しく遊べるぞ

↑おーっと、連鎖だ。連鎖反応がガンガン起こるので、気持ちがいい

## フラッシュコラムス

メガドライブ版にあったフラッシュコラムス。今のところMSX版には入らない予定ということだがうーん、できれば遊びたいよね。
フラッシュコラムスは、これまでのモードとは、少しルールが違っている。ただ宝石を数多く消すというのではなくて、何秒で目的の宝石を消せるかということを競うモードだ。目的の宝石とは画面の最も下に置かれている。まわりを他の宝石でうめられているので、まわりから消していかないと、目的の宝石は消せないぞ。

①画面のいちばん下の、右から3番目の宝石を消せば、クリア

③これで王手だ。次にあそこに同色の宝石を置けばいいわけだ

②まずはここに置いて、まわりの宝石を消していく

④きたきた、きてほしい宝石がきたぞ。これでクリアってわけだね

オリジナルゲームの写真はメガドライブ版のものです。

フラッシュコラムスの写真はメガドライブ版のものです。

FAN-NEWS

# ウィザードリィ3

アスキー
☎03-486-8080
■12月14日発売予定

| 媒体 | 2DD ×1 |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 9,800円 |

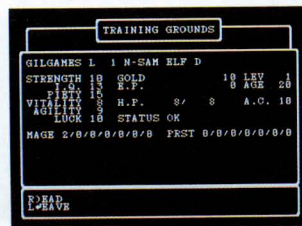
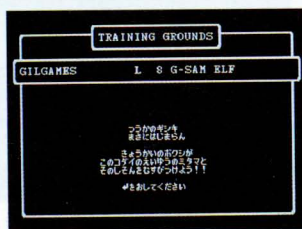
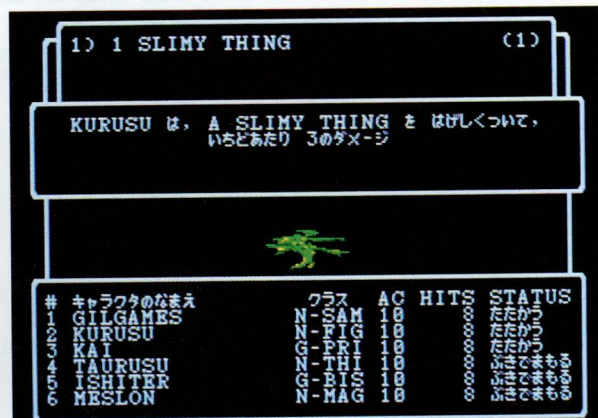
**待ちに待ったというか、ついにMSXにウィザードリィ3が登場。あのターボRの高速モード対応なので、今までよりスピーディーにゲームが楽しめるぞ。**

## 人気RPGの3作目がついに登場!

マニアに圧倒的に支持を得ている、人気RPGウィザードリィの3作目が、ついにMSXにも完全移植されるぞ。

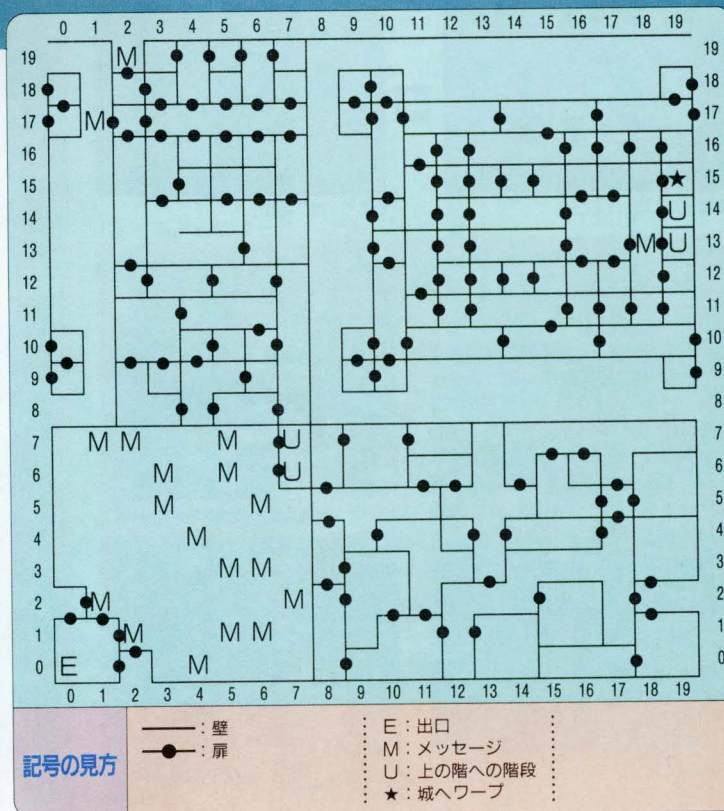
冒険の舞台は全6階の迷宮。ルケブレスのもつ「神秘の宝珠」通称オーブオブリルガミンをもちかえりリルガミンの町に平和を取り戻すことが今回の目的。各階にはさまざまなトラップやアイテムが隠されていて、冒険者を飽きさせないしくみになっている。

ウィザードリィ1がなければ遊べないので注意。

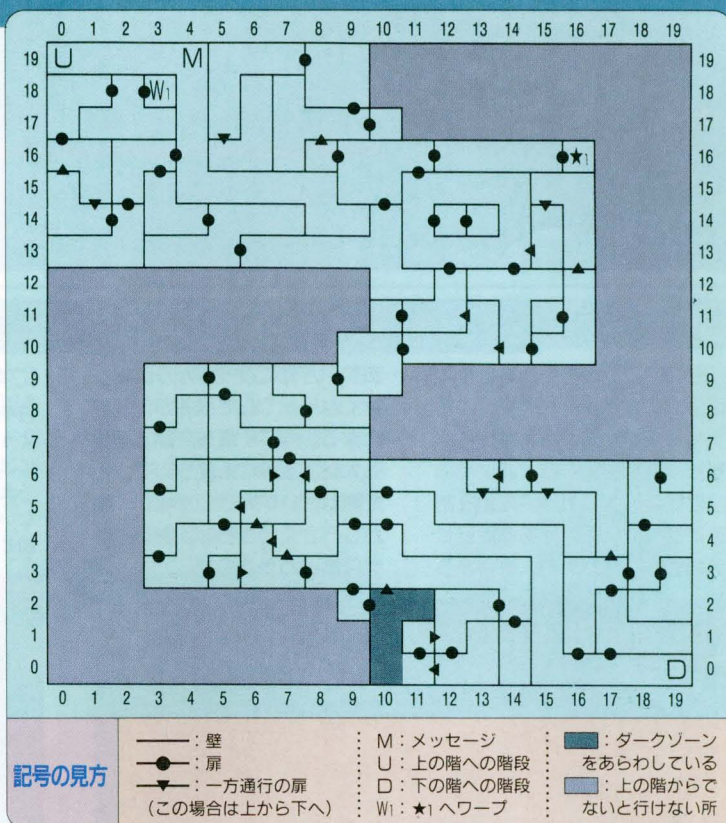
←まずはキャラクタを転送させて、それから「つうかのギシキ」をおこなう

←「つうかのギシキ」によってキャラのレベルなどは最初に戻ってしまう

↑モンスターと遭遇した。最初はどんなモンスターでも強く感じるほど、こちらのキャラは弱い。とりあえずしばらくは城へすぐ戻れるところで戦闘を繰り返そう

## 迷宮 1階

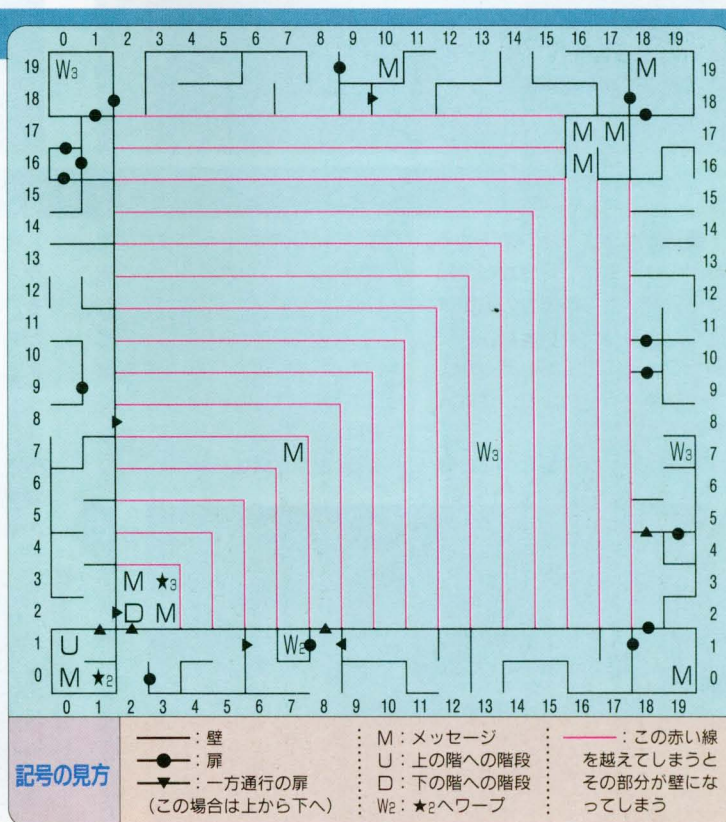
今度の冒険は絶対にGOOD(善)とEVIL(悪)の2つのパーティをつくらなければならない。なぜなら階によって属性の制限を受けるからだ。たとえば迷宮の1階ならGOOD、EVILどちらのパーティでも冒険できるが、2階、4階はGOODのパーティ、3階、5階はEVILのパーティしか入れないようになっている。つまり2つのパーティをつかいわけて、全6階の迷宮を攻略するんだ。

1階は危険なトラップなんかもなく、それほど難しくはない。しかし冒険の最初はとても連戦できるほどの力はない。城の近くで怪物を倒し、宿屋に戻って体力を回復してまた戦う。これの繰り返しで着実にレベルを上げていこう。

## 迷　　宮　2階

2階にはGOODのパーティしか入れないようになっている。GOODのパーティとは、属性がGOODのパーティおよびNEUTRAL(中立)で構成されているパーティのことである。パーティの中に1人でもGOODのキャラがいれば、それはGOODのパーティというわけだ。つまりGOODのキャラが1人でもいないと2階には行けない。また、EVILのパーティとは、属性がEVIL、NEUTRALで構成されているパーティで、EVILが1人でもいるパーティのこと。

迷宮の2階は1階とうってかわって、かなり難しい。アイテムを守っているモンスターもかなりの強敵だ。ダークゾーンもある。また上の階からでないと、行けないところなんかもあるぞ。

## 迷　　宮　3階

2階がGOODのパーティしか冒険できなかったのに対し、3階はEVILのパーティしか冒険できない。GOODのパーティは1階、2階、4階、6階を、EVILのパーティは1階、3階、5階、6階を冒険する。EVILのパーティで冒険を始めたとすると、1階の次にこの3階に来ることになる。

この階は中央に大広間がある。これがただの大広間ではなくて、ちょっとしたしかけがしてある。1歩進むと後方が壁になってしまうのだ。後方すべてが壁になってしまうので、後戻りできなくなる。また、この広間の隅には、パーティを石の中にテレポートさせてしまうトラップも用意されているので注意しよう。

※「モンスターウォッチング」は開発中の画面です。また、モンスターは、その①からその③を通じて順不同です。

FAN-NEWS DSデラックス#3

# にゃんぴ

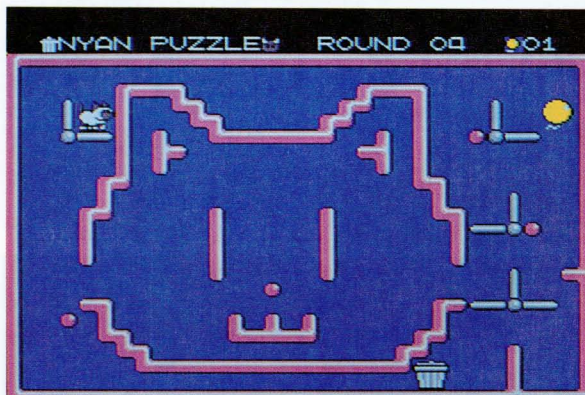
コンパイル
☎082-263-6165
12月14日発売予定

| 媒体 | 2DD×2 ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 3,880円 |

**近頃はやりのパズルゲームがまたまた登場する。今度は、しぐさのとってもカワイイ猫が活躍する、見ているだけでも楽しいゲームだぞ。**

## トラップをくぐり抜け、風船を割っちゃえ！

かわいくて、むずかしい全40面のパズルゲームなのだ。

ルールはかんたん。風船を体当たりで全部割って、バケツの家に帰ればいいだけ。風船を割るにはトラップでもある回転ドアの動かし方が大切。まちがうとドアが壁にひっかかり回転しなくなったりして風船が取れなくなる。同じく風船を割る順番も大切。足場にも使うので、ただ割ればいいわけじゃない。動かし方さえわかれば、割る順番は自然とわかるのだ。

左上にいるネコを操作して、黄色の風船を割り、下にあるバケツのお家に帰りつけたら、面クリアなのだ

### にくらしいトラップ

行手をさえぎり、なかなか思ったように進ませてくれないトラップには、3種類の回転ドアがある。それから、正確にはトラップではないけどクリアするのに大切な風船とジャンプを解説しておこう。

**ドア1**

こういったドアはハネを押せば90度回せる。ただし上から乗っても下から押しても回らない。

**ジャンプ**

Aボタンを押したまま左右キーで真上のみにジャンプ。1.5倍の高さまで上がることができる。

**ドア2**

おもに、道をつくるときに使うドア。1度しか動かせないのでよく考えて動かすのだ。

**風船**

面によっては、足場に使う必要がある。まずはじっくりと、よく考えてから割っていこう。

**ドア3**

1キャラ上にあるときでも下から動かせる。でもあやまって動かしてしまうこともしばしば。

## こんなカワイイネコがたくさんいるのだ

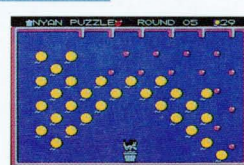
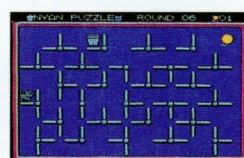
最初に操作するネコを決める。選ぶのは、ミケ、トラなど全部で8種類。とくに能力の違いはなく、みんないっしょだ。家で飼っているのに似ているとか、好きな色や柄なんかで、気に入ったのを選ぼう。

見ていると表情がとっても豊かで、ほんものそっくりなのだ。きっと、ネコが大好きっ／　という開発者が作ったのだろうね。ゲームの手を休めて画面を見ていると、後ろの足で耳をかきはじめるんだけど、それがすごく気持ちよさそう。頬ずりしたくなるほどにかわいい。

ねこ・ネコ・猫！

ねこを選んでね

どのネコもみんな、ぬいぐるみみたい。そんなネコたちの活躍を一同にあつめてみた

全40面クリアしたあとは、エディット機能があるから、とびきりむずかしい面を作って、友だちにやらせて苦しませてあげよう。コンパイルでは、エディットした面の募集をして『ディスクステーション』に掲載する予定があるそうなので、採用と賞品をめざしてがんばってみるのもいいかもね。

これは風船ばかりの面。割る順序が大切

ドアばかりの面。とってもむずかしいのだ

### サムゲームスの総集編も遊べるよ★★★★

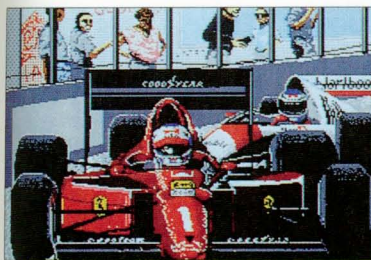
以前、DSに連載されていたサムゲームスが、「総集編」として11本、その他のゲームが2本オマケで収録されている。DSへの連載は終わってしまったが、いまでもファンは多い。シンプルなゲームが多く、気軽に楽しむにはピッタリだ。

11本中の1本「ミサイル人間サム」のタイトル画面

FAN-NEWS

# F1道中記

ナムコ
☎03-756-2311
発売中

| 媒　体 | 2DD ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | |
| 価　格 | 6,800円 |

日本の公道で時速300kmを超えるＦ１マシンがレースをしてしまう奇想天外なレースゲーム。アイルトン・セナにだって負けやしないぞ！

## フォーミュラーカーを操って日本列島を駆けぬけろ

人気のあるＦ１をこのゲームでは、日本の高速道路を舞台にレースをさせてしまう設定がおもしろい。登場するマシンは、12台。性能がいろいろちがっている。そのなかから、マシンを選んで、セッティングして、いざレースにのぞんでいく。ゲームモードは１人での練習走行と１人プレイ、２人対戦プレイのグランプリモードの３つがある。

練習走行では16あるコースから好きなコースを選んでただ走るだけだが、グランプリモードだと本物のＦ１みたいにチャンピオンをめざし全16戦の総合ポイントで競い合う。

コースには一般車両が出てきてプレイヤーのじゃまをしてくる。それをニトロパワーで300km/h以上のスピードでかわしていくスリルがたまらない！

↑沖縄から北海道をまたにかけてのレース

↑左はマークするコンピュータのマシンがプレイヤー２、右がプレイヤー１

## キミはどのチームで走るのか？

12チームのマシンにはSPEED(基本のスピード)、GAS.C(燃費)、PIT.T（ピットの作業時間)、B.D（ボディの強度)のデータがあって数値が高い程その機能が良いことになる。そのデータを参考にして自分の乗るマシンを決める。

↑10個あるポイントを自分で良くしたいと思う部分に振り分けてセッティング。

| TEAM | カンダ・マクラNQ2B |
|---|---|
| SPEED | (160) |
| GAS.C | (152) |
| PIT.T | (148) |
| B.D | (152) |

↑カンダ・マクラＮＱ２Ｂが12車中いちばん速いマシンだ。敵にまわすとこわいぞ

| TEAM | フローラ・641Y12 |
|---|---|
| SPEED | (158) |
| GAS.C | (160) |
| PIT.T | (145) |
| B.D | (144) |

↑赤いカラーのフローラ・641Ｙ12はカンダ・マクラに負けない戦闘力をもっている

| TEAM | ラムール・ダンボールRC |
|---|---|
| SPEED | (151) |
| GAS.C | (142) |
| PIT.T | (125) |
| B.D | (144) |

↑ラムール・ダンボールＲＣのボディはまさかダンボールじゃないだろう

| TEAM | ベントウ・ロード181S |
|---|---|
| SPEED | (154) |
| GAS.C | (142) |
| PIT.T | (148) |
| B.D | (152) |

↑ベントウ・ロード181Sは上の２強につぐ戦闘力をもっているマシンだ

## レースクィーンの祝福がキミをまってる

「ゴールはまだなの？」と思うくらい各コースはゴールまでの道のりが長くなっている。右のマップはそんなコースのほんの一部を抜き出したものだ。最初は完走を目指そう。

### 栄 光のチェッカーを受けろ

６位までに入賞するとポイントがもらえる。リタイヤは０点だ。

↑やったぞ！ぶっちぎりじゃないけどトップでゴールだ

↑優勝したら水着ギャルがマシンの性能を良くしてくれた

### P PIT IN

ピットでは自動的にボディの修復、燃料の補給を受ける。どこでピットに入るかで勝負が決まる。

↑ああ、順位がどんどん落ちていく。急げ！

### オ レの走りをじゃまするな

フラフラ走って妨害する一般車両をうまくかわせ。ときには減速することも忘れずに。

↑行く手をトラックがじゃまする

FAN-NEWS

# 黄昏(たそがれ)の海域(かいいき) フリートコマンダーII

■アスキー
☎03-486-8080
■12月14日発売予定

| 媒体 | |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク／PAC |
| 価格 | 9,800円 |

海戦シミュレーションゲーム、フリートコマンダーがグレードアップ。索敵で敵を探し、砲撃せよ。艦隊の命運はキミの戦略ひとつにかかっているぞ。

## 本格的海戦シミュレーションゲーム

フリートコマンダー2は前作と同様に、本格的な海戦シミュレーションが楽しめる。プロトン帝国海軍の司令長官となり、艦隊を指揮して、宿敵のアルゴン連邦海軍を倒そう。

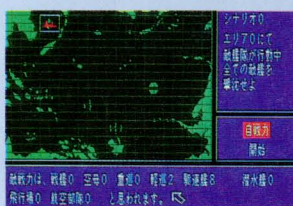
まず、レーダーモードで味方艦隊の展開状況や、現在の戦況をおおまかに把握しよう。PHOTOモードで、艦船の移動や索敵、攻撃を行う。攻撃方法は主砲や魚雷など、武装している兵器によって変わってくる。ユニットは戦艦や巡洋艦はもちろんのこと、潜水艦や航空機まで登場するぞ。

レーダーモード。全体の状況を把握せよ

PHOTOモード。移動などができる

### ●ゲームモードは2つ！

#### キャンペーン

全部で15のシナリオで構成されている。1つのマップをクリアすると、次のマップに進める。

#### シナリオゲーム

「水雷艦隊」や「ミッドウェイ作戦」など5つのシナリオが用意されていて、どれからでも遊べる。

## いざ戦闘開始！

キャンペーンモードをはじめる

### 開始

### 移動

いろいろな方向に移動できる

さあ実戦開始。動かしたいユニットを選び、前線へと送りだそう。レーダーで敵艦隊を発見したら攻撃。艦船の向いている方向によって、攻撃できる武器が限られてくるので注意しよう。

### レーダー

敵艦隊の位置を知るには、レーダーだけがたより。レーダーのきく範囲は天候(晴天・曇天・雨天・荒天)、昼夜によって左右される。

レーダーがまわって敵をうつし出す

### 砲撃

主砲で攻撃だ。攻撃側が最初に攻撃して、そのあと守備側が反撃する

## 登場ユニット一覧！！

おおまかにわけると艦船ユニットは6種類、航空機ユニットは3種類ある。それぞれさらに細かく、いろいろなタイプにわかれているんだ。

味方艦隊の一覧表。種類、型番、艦名、状態などが、表されている

**戦艦**　耐久力、攻撃力に優れている。また防御力も高い。対艦隊戦では最強ユニットといえる。その反面、機動力が低くて、なかなか前線へとおもむけないのが難点。

**航空母艦**　航空部隊を搭載できる唯一のユニット。しかし戦闘空母を除くと、対空以外の攻撃能力をまったくもっていない。さらに防御力も低い。集中攻撃には注意しよう。

**重巡洋艦**　戦艦の次に戦闘能力の高いユニット。戦艦ほど、機動力は低くないので、ある程度戦力になる。機動力のあるユニットの護衛艦的存在だろう。

**軽巡洋艦**　駆逐艦とくらべると機動力は劣る。しかし駆逐艦より攻撃力も耐久力もある。また潜航している潜水艦を、音波探知器で発見(攻撃は不可)することもできる。

**駆逐艦**　主砲の威力は弱く、射程距離も短い。しかし艦船ユニットの中で最高の機動力を誇る。潜航中の潜水艦も発見、攻撃できる。いろいろな使い方ができるユニット。

**潜水艦**　潜航できる唯一のユニット。電力が続く限り潜航できて、潜航中は駆逐艦以外には攻撃されない。浮上中は耐久力も攻撃力も最低なので注意しよう。

**戦闘機**　艦船に対する攻撃力はほとんどない。そのかわり航空機(戦闘機・爆撃機・攻撃機)に対しては、絶大な攻撃力を誇るユニット。

**爆撃機**　対艦、対地攻撃専用のユニット。命中率の高い急降下爆撃という攻撃ができる。くれぐれも戦闘機には気をつけながら、飛行しよう。

**攻撃機**　これも対艦、対地攻撃用ユニット。爆撃機と似ているが、こちらは艦船ユニットにかなり効果のある、魚雷攻撃を行える。くどいようだが、戦闘機には注意せよ。

FAN-NEWS

# パラメデス

ホット・ビィ(タケルのみの販売)
☎052-824-2493(タケル事務局)

12月8日発売予定

| 媒体 | 2DD ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | |
| 価格 | 4,900円 |

**パズルゲームは数あれど、サイコロを主役にしたのは珍しい。シンプルだけど奥の深い、アクションパズルのお目見えだ！**

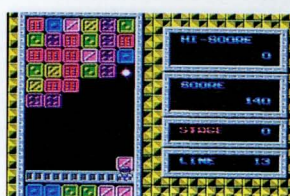
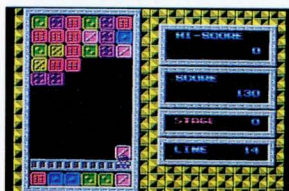
## 迫りくるサイコロを消しまくれ！

スゴロクや麻雀でおなじみのサイコロ。結構身近なアイテムのわりには、今までゲームに登場することはあまりなかった。ところが、このパラメデスはサイコロが主役のシューティングパズルなのだあ！

ルールは簡単。上から迫ってくるサイコロブロックの目と、自分のサイコロの目をあわせてシュート。ただブロックが落ちてくるのを待っているのではなく、自分から消しにいくという、この積極的な姿勢がポイント。それで数字が同じならブロックは消える。こうして消したサイコロは画面下の役ウインドウにストックされる。このストックされたサイコロの組み合わせで役をつくり、サイコロラインを消して押しもどすわけだ。

役には並び役(同じ数字を3つそろえる。1ライン消える。4つ以上は1つ増えるごとに消えるラインが1ライン増し)、続き役(連続した数字を3つそろえる。1ライン消える。これも1つ増えるごとに1ライン増し)、ニコニコ役(同じ数字を2つずつ3組そろえる。3ライン消える)、21役(役ウインドウの数字の合計を21にする。1ライン消える)の4種類。役は重複することも可能で、最大で5ライン消すこともできるぞ。

上から迫ってくるサイコロを消していく。すばやい判断力が必要

プレイヤーキャラを動かし、消そうとするサイコロの目をあわせて……

ねらいをつけて自分のサイコロをシュート！

数字が同じならサイコロが消え、下の役ウインドウにストックされる

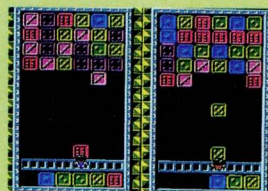
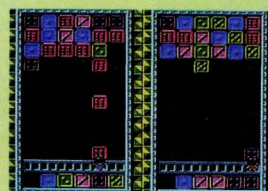
ストックされたサイコロの組み合わせで役をつくるのだ

## 3つのモードで楽しもう……

うれしいことに、このパラメデスには3つのモードがある。ハイスコアをねらう1PLAYER、2人対戦の2PLAYER、勝ち抜き戦のTOURNAMENT。どれもそれぞれ違ったおもしろさがあり、1粒で3度おいしいソフトといえよう。では、さっそくパラメデスワールドにひたることにしよう。

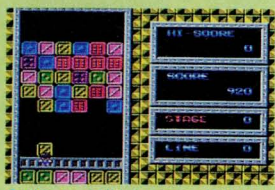
### ■2 PLAYER

2PLAYERはアツくなることうけあいの2人対戦モード。

はじめにセット数を選んでゲーム開始。2人で同時にプレイして、先にサイコロがいちばん下まで届いてしまったほうが負け。ただし、役をつくったとき消したライン数に応じて、相手側のエリアにラインが加算されるという恐怖のルールがあるのだ。ハンデもあるので実力差があっても楽しめる。

2人でサイコロを消しあう。先にサイコロが下に届いたほうが負け

タイミングよく高い役をつくることによって相手を追いこめ

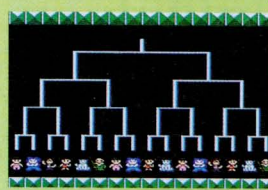
### ■1 PLAYER

もっともオーソドックスなのがこの1PLAYER。ひとりでコツコツ消していくのだ。

はじめにレベルを選択する。レベルは1から5まであり、数字が大きいほど難しくなる。役をつくって20ライン消せば1ステージ終了で、次のステージに進む。がんばってハイスコアをめざそう。

20ラインを消すと1ステージクリア。ステージが進むとむずかしくなるぞ

### ■TOURNAMENT

TOURNAMENTはその名のとおりコンピュータ相手に勝ち抜いていくモードだ。

プレイヤーは16人トーナメントの中の1人として、コンピュータの操作する相手と戦う。どれもユーモラスで、見かけとはうらはらにてごわいので要注意だ。4回勝つと念願の優勝になる。

16人中の1人となってコンピュータと戦うのだ

FAN-NEWS

# 電脳学園III トップをねらえ!

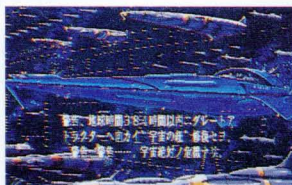
ガイナックス
☎0422-22-1980
発売中

| 媒体 | 2DD×3 |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 8,800円 |

さらにグレードアップして登場のクイズゲーム第3弾。今回は、あらゆるジャンルの問題で挑戦してくる。キミは、パイロットになれるか!

## 大宇宙が崩壊の危機に!

『電脳学園』シリーズの3作目。毎回女の子を探してはクイズの挑戦を受け、女の子を脱がしてしまう、という設定になっている。今回の3作目は、全銀河を支えるヒモの危機を救うというもの。というのは、宇宙の中心の大重力源グレート・アトラクターから伸びて、全銀河を支える宇宙のヒモが、なぜか切れそうになっているのだ。このままでは人類の存続が危ぶまれる。いくつかの試練をくぐり抜け、究極兵器グレート・ガンバスターのパイロットの座を手に入れ、原因をつきとめこの危機から人類を救うのだ!!

⬆努力、根性、知性をあいことばに作戦を指揮するのは、オオタコーチである

⬆この巨大な宇宙戦艦のなかで、ガンバスターの争奪戦がくりひろげられる

⬅最初に今回の指令の目的を聞いて出発

## クイズに勝ちぬき、パイロットになるのだ

このゲームには、アドベンチャーモードとクイズモードの2種類のモードがある。

ガンバスターを手に入れるには3つの鍵が必要。それを持っている女の子を捜しだすことが、アドベンチャーモードでやること。コマンド選択式で、ひっかけなどは一切なく進めるから、苦手でもキレイなグラフィックを楽しむことができる。

目的の女の子を見つけたらクイズモードに突入。ここでは、女の子から出題されるクイズにYESかNOで答えていく。毎回25問出題され、80%以上の正解で合格。勝てば女の子が服を脱ぐけど、負けると服を身につけてしまう。全部の服を着ている状態で負けるとゲームオーバー。全部脱がせばその女の子はクリアとなって鍵をもらえる。決着がつかないときはジャンケン勝負になる、勝てば服を脱いでくれるので真剣勝負。3人クリアでエンディングとなる。

### ■アドベンチャーモード

⬆女の子に会うまではAVGになっている

### ■クイズモード

⬆目的の子に会うとクイズの挑戦をうける

## 手強いけど、魅力的な女の子たち

サブタイトルの『トップをねらえ!』というのは、じつはオリジナルアニメのタイトル。このアニメのキャラデザインはファン好みだし、ストーリーや演出がしっかりしているということで、かなり支持をうけている人気作品だ。そのなかの女の子たちが登場するのだから、ファンにはたまらない魅力だろう。

### ユング・フロイト

**宇宙戦闘の天才**

最初に対決することになるのがこの女の子。ロシアが生んだ宇宙戦闘の天才。彼女はロシアとマルクス関係のクイズにとても強い!

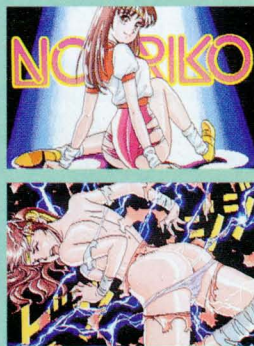
### アマノ・カズミ

**究極の天才少女**

別名、バラの女王とよばれる天才少女。知らないことがないほど、なんでも知っている。宇宙のことからファッションのことまでOKの雑学派。

### タカヤ・ノリコ

**宇宙一のオタク**

私が宇宙でいちばんのオタク! といいきる彼女はアニメ・コミック・特撮のクイズだけでなく、超難解な問題で攻めてくる。手強いぞ。

FAN-NEWS

ドリーム　プログラム　システム

# DPS SG

アリスソフト
☎07442-4-7855

12月15日発売予定

| 媒体 | ×4 |
| --- | --- |
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | |
| 価格 | 6,800円 |

※要漢字ROM

**製作者みずから、スケベに重点を置いて制作したと豪語するHソフトの登場だ！　キミは夢の中で主人公となり、やりたい放題できるのだ!!**

## 好きな夢の中で、キミが主人公になれるのだ

好きなカートリッジを本体にさしこんだなら、そこはもう夢のなかの世界。『DPS　SG』(ドリームプログラムシステム)にはMSXのような本体があってこれをハードとすると、夢の詰まったカートリッジがソフトになる。これの交換によってちがった夢を見ることができるようになっているのだ。夢のなかでは自分が主人公となり、現実の世界ではできないようなことを体験することができる。見る夢は自分で選ぶことができるから夢のなかとはいえ、いやらしい夢を見れば好きなだけHなことをできてしまう。

ゲームはコマンド選択式のアドベンチャー。そんなにむずかしくはないけど、コマンドをまちがえるとゲームオーバーになるので注意。システムとシナリオが別々になっているので後から新しいシナリオが発売されれば、またちがった夢の体験ができるので今から楽しみだ。

普段見なれているMSXのグラフィックとはちがった、とってもきれいな画面を見られるモードが用意されている。512×424ドットに16色を使用したインターレースモードがそれ。漢字もクッキリときれいに表示され、PC−98とほとんど変わらないグラフィックが楽しめてしまうのだ。その代わりに多少、画面がちらついて目がつかれてしまう。それがいやなときは、画質はおちてしまうけど512×212のノンインターレースモードもある。

夢の世界で未知なる体験をおもいきり楽しもう。

⬆これがDPSの本体。カートリッジを変えることで、ちがう夢を体験できるようになる

⬆水芸をやっている女の子のグラフィックだけど、これがMSXの画面だなんて、信じられないくらいにきれい

## 今夜のお相手は誰にする

カートリッジは3本ある。それぞれにふたりの主人公から選ぶことができるから全部で6パターンのシナリオを体験できるのだ。

### 家庭教師はステキなお仕事●「舞子」編

学校のほとんどのお友達は、もう体験をすませて大人の仲間入り。舞子もなんとかしたいと思い、家庭教師のたくやを誘惑しようとあの手この手で攻めるのだが、どうなるのか。たくやになることもできるぞ。

⬆このままいけば念願のおとなの仲間入りも、もうすぐか！　家庭教師っていい仕事かも!?

⬅この子が舞子ちゃん。かわいい顔をして、やることはだいたん

⬆そんな目で見つめられるとこまってしまいます

### 信長の淫謀●「お姫様」編

天下の信長か、お姫様を選べる。お姫様が、何か面白いことをさがしているところへ、すなおな女の子の森蘭丸があらわれる。オモチャにして遊ぼう。

⬆とってもおきゃんなお姫様。いつもみんなをこまらせている

⬆お姫様に遊ばれている森蘭丸。やっぱり女の子のおしりはこの角度で観るのがいちばん！

⬆いつのまにか、いっしょに楽しむふたりだった

### Fahnen Fliegen●「新人フランツ」編

戦火のなか、ロザリーという女性を、捕虜にした。彼女はフランスのスパイかもしれないのだ。ナチス情報員のフランツは、口を割らせようと拷問をするうちに興味は体のほうに移っていってしまうのであった。

⬅ひょっとすると、感じているのかも!?

⬅とっても気の強そうな、ロザリー

⬆そっと股間にしのびよる黒い拳銃。銃身はいったいどこに向かっているのだろうか!?

ディスクマガジン・ファン

# DM fan

（またついに年をとってしまった。DSも20号を数え、人間だったら成人式だ。というわけではないだろうが、この20号はディスク3枚組の総力結集もの。それはそれは楽しいのだ。）

## DS#20 ディスクステーション20号

● 2DD×3 ♪ MSX2/2+ 2,980円・発売中（毎月8日発売）
●コンパイル

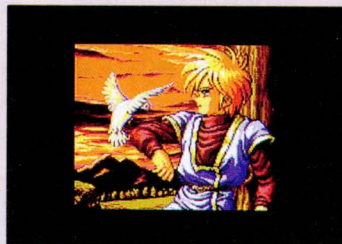
ついに、というかとうとうというかDSが20号をむかえた。安い値段でスタートして、ほんとうは流通というところから「あんまりもうけがない」といじめられながらも、がんばってきた。地味だけど、がんばるということはすごいことだ。そうすることで、われわれはずいぶんお世話になった。いろんなソフトのサワリを見られたし、すこし遊んでみることもできた。最近ではPC98用のDSも発売になったが、こういう努力を今後もおしみなく行ってほしい。ディスクマガジンという形態はだれもがやろうとしているけれど、もうけ主義では決してできない。ユーザーがいちばんそれをわかっているのだ。

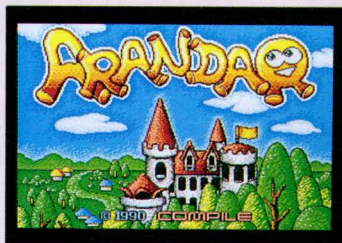
と、突然まじめなことをつい書いてしまったが、20号つづけたコンパイルに敬意を表したい。ほんとうに助かっているのはわれわれなのだから。

では、本題に入ろう。この20号はリードにも書いたが、ディスク3枚組。1枚まるまる『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』のデモが入る。ほかの2枚には右に紹介している内容のものが入

↑正月はこうでなくちゃあ

### 日本ファルコム　ドラゴンスレイヤー英雄伝説 デ

7月に入ってすぐに、ショップの店頭でみんなの注目をあびた『ドラスレ』のデモ。そのすべてが見られる。静かだがシンのあるきれいさだ。

### コンパイル　アランダー P

まあ、ようするにどう説明しても某バ○ルボ○ルみたい、というのがいちばんわかりやすい。だから、なつかしいし、やっぱりまたはまってしまった。こいつはイケルぞ。

### コンパイル　にゃんぴ P

今月号の112ページで紹介している『にゃんぴ』の1面が遊べるもの。ネコが主人公のパズルだ。見ているとかんたんにみえるが、じつは死ぬほどむずかしい。

### 日本テレネット㈱　魔術師妖精学校 P

MSX専用のパソコン通信リンクスのテーブルトークRPGの宣伝をかねたデモ。魔術師になるための学校で起こる数々の事件をみんなで解決する。

※テマーク……デモ、
Pマーク……遊べるもの

る予定だ。
それ以外には、ガイナックスの『電脳学園III』の遊べるバージョン、そしてコンパイルから『魔導物語1-2-3』のBGMを集めて作った『魔導物語DS音楽館』。この音楽館はラジカセのように画面にスイッチがならんで、自由に曲を選んだり、飛ばしたり、ポーズをかけたりできるようになっている。おもしろいのは、FM音源とPSGのスイッチがついていること。最近ではPSGの音しか出ないゲームがあまりなかったので、聞いてみるといかに耳がぜいたくになっていたのかがよくわかった。たまにはこういうのもいいもんだね。

ウェンディマガジン

### スーパーピンクソックスP

女の子がかわいいのと、エッチがきわどいので有名なピンクソックスの増刊からのおすそわけ。それにしても、ずいぶん発売が遅れたんだなあ。

MSX・FAN

### SOLID JUMP P

黄色の自分は左右にスーッと動いて助走をつけてジャンプする。上の段に乗っても勢いがあまっていると止まれない。でも落ちたらアウト。赤いハタまで気をつけて!

## ピーチアップ7

●2DD×2 MSX2/2+ 3,800円・発売中(奇数月発売)
●もものきはうす

もう、ほんとに今回の7号はずいぶん急にエッチになったんだから。健康的なピチピチ娘が、いきなりムチムチしてきて、やっぱりすこしおとなになったということなんでしょうかねえ。とくに『3画面でドン!』がいけない。パズルが解けると、3画面ぶんの女の子が上から下へドーンとスクロールする。カーソルキーでいくらでも上へ行ったり下へ行ったりできる。こういう、人をスケベな気持ちにおとしいれるのはピンクソックスのカギ穴に匹敵する。お正月からこんなものは見てはいけないぞ。でも、1月の末にはまた8号が出ちゃったりする。今度はどんなにエッチになっているのだろうか。

### 学園処刑人ラビットちゃんP

体育教師の悪徳先生は生徒に透明のブルマーをはかせようとし、抵抗する子には自分勝手なおしおきをする。そこでサイボーグのラビットちゃんが立ち向かうというAVG。

### プチ・ゲームくるくるパズル3画面でドン!P

女の子の顔が16分割され、そのうちの4つを風車のようにくるくる回して絵を完成させるパズル。するとその女の子の姿が3画面ぶんのスクロールになってドーンと見られる。

### チンと手と〜放送と禁止のエクスタシーP

赤いウィンナー姿の男性のシンボルがテレビ画面にとりついた。画像に乱れを感じたらそれは出現の前ぶれ。すかさず手で隠そう。3分間がまんしたら女の子がお礼に……。

↑むくむくしていてキャワイイぞ!

# いーしょーくーはまだかいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介！

今月のお題

## 『ソーサリアン』移植計画 その3

### 移植希望ゲーム BEST 20

| 順位 | 前回順位 | ゲーム名 | メーカー名 | ※ | 票数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ソーサリアン | 日本ファルコム | P | 131 |
| 2 | 2 | ドラゴンクエストⅢ | エニックス | F | 50 |
| 3 | 5 | サイレントメビウス | ガイナックス | P | 48 |
| 4 | 6 | シムシティ | イマジニア | P | 47 |
| 5 | 4 | ポピュラス | イマジニア | P | 45 |
| 6 | 6 | 大戦略Ⅲ | システムソフト | P | 26 |
| 7 | 14 | 天地を喰らう | カプコン | A | 25 |
| 8 | 3 | 提督の決断 | 光栄 | P | 22 |
| 9 | 6 | ファイナルファンタジーⅢ | スクウェア | F | 20 |
| 10 | 9 | ドラゴンクエストⅣ | エニックス | F | 19 |
| 11 | 12 | 天と地と | コナミ | P | 16 |
| 11 | ー | 信長の野望・武将風雲録 | 光栄 | P | 16 |
| 13 | 19 | 46億年物語 | エニックス | P | 12 |
| 13 | 15 | グラディウスⅢ | コナミ | A | 12 |
| 13 | 10 | ダンジョンマスター | ビクター音楽産業 | P | 12 |
| 13 | 11 | パロディウスだ！ | コナミ | A | 12 |
| 17 | 15 | ファイナルファイト | カプコン | A | 11 |
| 17 | 15 | 天下統一 | システムソフト | P | 11 |
| 19 | ー | ウィザードリィ4 | アスキー | P | 8 |
| 20 | ー | プリンス・オブ・ペルシャ | ブロダーバンドジャパン | P | 7 |

■11月号アンケートハガキ1000通より
※Pは他機種のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

ちわっす。しゅわっち。どわっち。というわけで、このコーナーも佳境というか第1次盛り上がり時というか、勝手に担当者が盛り上がってるのかもしれないけど、いい頃加減になりつつあるようである。いい頃加減というのは適当にというか投げやりな意味じゃなくて、本当にいい感じなのである。

『ソーサリアン』が嫌いな人には申し訳ないのだが、とりあえず本格的に『ソーサリアン』の移植プロジェクトがゴーするまではこのサブタイトルで行きたいと思っている。これはもう決意のようなものであるから、どんなことがあっても変えない。『ソーサリアン』と心中する覚悟なのである。ま、それ以外のソフトのこと考えてないわけじゃないけどね。

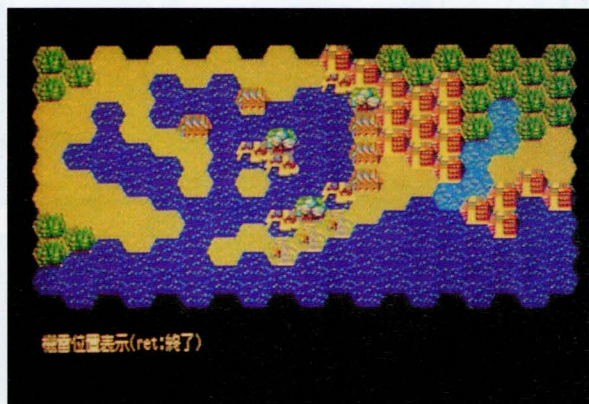
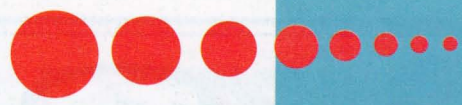
というわけで今月も順位は『ソーサリアン』がダントツで1位。これはもうゆるぎない。盤石である。これが、このチャートから完全に消えるのは、やっぱり移植が決まる時だよね。そうじゃなきゃうそだ、と思う。この際何も考えずに決めた目標に突き進むだけだよね。

## 果報は寝て待て、3年寝たろう!?

ラインナップを見ていこう。上位はあまりかわんない。『サイレントメビウス』が上がってきたぐらい。代わりに『ファイナルファンタジー』が下がってきた。業を煮やした、というか、あきらめちゃった人が多くなってきたのか。『シムシティ』と『ポピュラス』は依然、という感じで強い。『ポピュラス』はともかくとして『シムシティ』あたりはできそうな気がするんだけどねー。お答は予定なし。『提督の決断』は移植が決まっているので、下がったのは無理もない。光栄は他に『信長の野望・武将風雲録』が上がってきた。いきなり番外から11位である。これは過去の実績からいってちょろい、と思って光栄に問い合わせてみたら、移植は確実。時期はまだ見えないけどな。

新しいところでは『プリンス・オブ・ペルシャ』だね。これもアメリカのゲームだけど、アップル版からの移植というより、グラフィックなんかはニューゲームといっていいほどのグレードアップ、絵を見たら売れて当然という作品。

さて、気を持たせてわるかった、『ソーサリアン』の状況を話そう。

前回に比べて事態は進展しているか。答はイエス！　である。これは本当の話。本格的にゴーが出たのだ。後は詰め、というか最終的に発表できるまでにやらないといけない事が結構あるのだ。これをきちんと始末つけたら厳かに、しめやかに、うやうやしく、仰々しく発表すっからね。まだ、やったぞ、ざまー見ろ、こんだけ努力したんだから絶対買えよな、とはいえないのだが、あ、あれね、あのことは忘れてね、なんて事もいわなくてよさそうになったのである。とりあえず、喜ぶべき事なんだけど、まだ先があるしね。徒然草に高名の木登りっていう話があるの知ってる？　木登りの得意な人がいて、みんなでそのひとが木に登るのを見てるわけさ。木に登って登り終えてみんな拍手なんだけど、ある人はきちんと降りるまで、心配してたとか。本当かな。ま、そんなような話で、何がいいたいのかというと、木は後ちょっとで地

←光栄の『提督の決断』。これはもう移植が決定してるの。だからもう移植希望にいれることないのよ

←光栄の『信長の野望・武将風雲録』。これも移植されそうです。ちょっと待っててね

面だ、というところが人間気を抜いたりするから危ない、と。この計画も最後まで気を抜けないのであるな。

ま、先行き明るくなったのはいいけど、時間がかかりすぎてる事も確かで、何でも今やりたい、すぐやりたい／　というぱおぱおにはじれったいの一語なわけで、これはみんなも同じだと思う。なんとかしちくりー／という思いで毎日を過ごしている。

と、そういうわけでもうちとお待ちくだされ、ささ、お茶でも召し上がっての、などとじいさんの茶飲み話につきおうてくだされ、というわけで、最後におなじみ、読者のお手紙なんかを紹介したいと思う。ここはアンケート用紙の「編集部へのメッセージ」欄からの抜粋なので、特別何も景品はない。でも、このコーナーについて何かいってるものに関してはすべて目を通しているかんね。

「すげーじゃん、すっげーじゃん／　何がすごいって、そりゃ『いーしょーくーはまだかいな⁉』のコーナーですよ。今月の記事を読んで、何かこううまくいえないけど『河原でシーラカンスを釣りあげた』ような気分です。これからどうなるんだろう？　わくわく。とまあ、そんなわけでがんばってください」というすごいお便りから。なにがすごいって、「河原でシーラカンスを釣りあげた」ってどういう意味じゃ？　てわざとらしくおどろいていたりわからないふりしてるのは大人の悪いくせで、本当はわかりすぎるくらいわかっている。ありがとう。でも、こんな比喩使える人ってどんな人なんだろう。一度会ってみたい気がする。次は怒濤のお便り第2部だ。

## MSX界の希望の火となって燃え尽きよう!!

「『いーしょーくーはまだかいな⁉』のコーナーはすごいですね。単に記事であるだけでなく行動を起こすところまでやるという気合いとバイタリティーにほれました。これからもどんどんがんばってMSX界すべてをまきこむようなBIGな記事にしてほしいものです」。人間ほめられてうれしくないはずはないのである。ま、ほめられるというか、期待されるとその分、プレッシャーあるんすけどね。

「編集部内での『ソーサリアン』移植計画(⁉)を思うと夜も眠ることができないのでその内容を教えてください」というのもあったな。あ、それから「ぼくは以前、MSXに『ソーサリアン』が出ないのを友達にバカにされた。だから、その友達を見返すためにも移植実現を目指してがんばってください」。

ふーむ、でも『ソーサリアン』より、友達のほうが大切かもしれないけどね。

ちょっと深いのを。「前略、いやな事を伝えなければなりません。MSXの新規格を見て激怒した私は直接アスキーに電話しました。つながったのはMSXマガジン編集部だったんだけど。なぜ、VDPもモデルチェンジしなかったのか、という問いに対しての答は開発人員が限られているので開発が追いつかず見送りになったとのこと。結局あの規格では2年たてばVDPもモデルチェンジしなくてはならないのは見えている。(中略)アスキーにMSXの火を絶やさないように魅力のあるハードを作ってくれと呼びかけてください。MSXにはあなたのように旗を掲げる人が今本当に必要なんです」。ふむ、責任を痛感しつつ来月に続くのだ。クリスマスいっしょくはほんとにまだかいな⁉

## 早く移植されるといいな

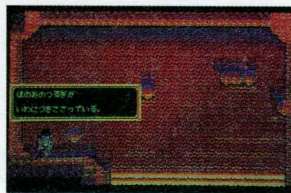
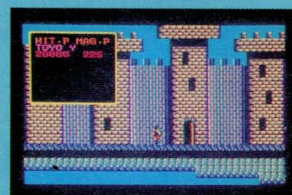
↑『ソーサリアン』早く

↑もっと早く

↑あー、もう待てない

↑あ、だめだめ

↑うーん、そこ

↑あーっ

発売中のNewソフトを再チェック

いままでの地味で落ち着いた感じのものから、「エイヤッ!!」とイメチェンしたON SALE。発売されたソフトは2本しかないけど、91年も元気にいってみよーっ!!

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2/2＋。●はMSX、MSX 2/2＋。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

## 10月15日から11月14日までに発売されたソフト

**11月9日** ディスクステーション12月号(D)/コンパイル/1,940円♪

『はっちゃけあやよさん2』『電脳学園III』『DPS SG』と、美少女ゲームいっぱいのDS。決して『ピーチアップ』ではない。

**11月10日** 野球道II(D:タケルでのみ販売)/日本クリエイト/8,000円♪

自分が監督となり、チームを優勝にみちびく野球SLG。グラウンド内だけでなく、球団経営もしなくちゃならないのだ。

↑「DS」のタイトル画面はサンタさん♡

↑BGVのお題は「クリスマスイヴ」よん

↑『野球道II』はユニフォームも自由自在

↑スタメンを決める

↑試合中の画面はこんな

↑試合後は中井美穂似のアナが結果報告

## 来月からいよいよ新連載 ユーザーの主張《準備編》

先月までの「なんでもベスト10」にかわり、新コーナー「ユーザーの主張」のはじまりだ。といっても、今月はまだハガキが集まっていないので、先月募集した「最近の美少女ソフトについて」の主張は来月号で発表するのでお楽しみに。

そんなわけで、先月号を読んでない人のために、もういちどこのコーナーの説明をしておこう。まず、編集部がテーマをひとつ決める。それに対するみんなの意見やら要望やらをハガキに書いて送ってもらう。それを誌面で紹介する。ながれとしてはこんな感じだ。なんでもベスト10みたいにランキング形式をとるか、ほかの方法で発表するかそのへんはまだ未定。ただ、みんなの主張をメーカー側に伝え、メーカー側の主張もあわせて載っけてみたいな、なんて思ってたりもするのである。はたしてどんなコーナーになることやら。こうご期待。

ではここで、3月号のテーマの発表。つぎは「ソフトの価格について」で、みんなの主張を聞きたい。意見や要望のほかに「ソフト1本あたりの値段はいくらがてきとうか」を書いて送ってほしい。

あて先は、〒105東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部「1月号ユーザーの主張」係まで(91年1月4日必着)。発表は91年3月号にて。たくさんのハガキ待ってるよ〜ん。

バハハーイ。

●12月号買って損したベスト10:Mファンテレカ当選者(3名)
〈香川県〉森本公紹〈埼玉県〉大久保智〈兵庫県〉植木義明

## J&P渋谷店 売り上げベスト10

新装ON SALEってことで、売り上げベスト10の表もちょっと改訂。順位の変動がひとめでわかるように、アップダウンの矢印をつけてみた。ランキングのほうは、『グラムキャッツ』など再浮上組がめだった。

←『グラムキャッツ』が7位に♡

▼J&P渋谷店売り上げベスト10

| ※ | 順位 | 前回順位 | ソフト名 | ソフトハウス名 |
|---|---|---|---|---|
| ↑ | 1 | — | ディスクステーション12月号 | コンパイル |
| | 2 | 2 | ソリッドスネーク | コナミ |
| ↑ | 3 | — | 野球道II | 日本クリエイト(タケル) |
| ↓ | 4 | 3 | 大航海時代 | 光栄 |
| ↑ | 5 | — | シュヴァルツシルトII | 工画堂スタジオ |
| ↑ | 6 | — | 三国志II | 光栄 |
| ↑ | 7 | — | グラムキャッツ | ドット企画 |
| ↑ | 8 | — | ロボクラッシュ | システムソフト |
| ↑ | 9 | — | アレスタ2 | コンパイル |
| ↑ | 10 | — | テトリス | BPS |

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします。

新年号なんでCOMING SOONも模様がえ。今年も気合をいれて最新情報を紹介していくのでヨロシク。そこで今月は、127ページの発売予定表から期待の新作をピックアップ。ゲーム名だけでなく、どんなゲームなのか簡単な説明をくわえて紹介する特別企画だ。

今月は 特別企画!!

# 91年期待の新作にスポットライト

SPOTLIGHT……

## 提督の決断

光栄 ■91年春発売予定

※画面はPC-98版です

『ランペルール』(今月10ページで紹介)につづく光栄の新作は、第二次世界大戦中が舞台のSLG『提督の決断』だ。

このゲームでのプレイヤーの役どころは、日本軍(または連合国軍)の司令長官。艦隊を率いて敵基地を占領し、敵の艦隊を全滅させるのが目的になっている。ただ敵基地を占領するだけでなく、自軍の基地を守ったり兵器をつくったりと、戦略的な要素が強いゲームでもあるのだ。戦闘時に"委任"というコマンドを選択すると、オートバトルになるのも特徴である。

シナリオは「真珠湾攻撃」「ソロモン沖海戦」「マリアナ沖海戦」など史実にもとづいたものが全部で9つ。勝利条件はシナリオによってそれぞれ異なっているぞ。音楽は「宇宙戦艦ヤマト」などの音楽でおなじみの宮川泰氏が担当。光栄のSLGファンのみんな、発売までもうしばらくの辛抱だぞ。

⇧第二次世界対戦がゲームの舞台

⇧こんな画面になっている

## ドラゴン・ナイトII

エルフ ■91年1月発売予定

※画面はPC-98版です

美少女ソフトで注目したいのが、『ドラゴン・ナイトII』。いうまでもなく、あの1作目の続編である。

主人公は、もちろんこの人ヤマトタケル。前作ではドラゴン・ナイト一族をぶったおし、ストロベリーフィールズ王国を救ったタケルが、今度はフェニックスの街で大活躍。魔女の塔に潜入し、あちこちにバラまかれた書物を拾いあつめ、モンスターと化した女の子たちの呪いを解くというストーリーだ。

塔は3Dのダンジョンになっていて、その数は前作より増え、楽しい(大変な!?)イベントもてんこ盛り。敵モンスターもみ~んな女の子になり、それぞれにテーマ曲までついちゃう凝りようだ。女の子がいっぱいということは、♡なシーンもマンマン満載ということ。さらに、今回はパーティを組んで戦っていくというから、ドキドキわくわく、お股モコモコまちがいなし。

⇧敵はこんなイロッペー女の子たち♡

⇧戦闘シーンのグラフィックだ

## お話だけでもいいですか?

<電脳学園に新作のウワサが!?>驚異のマニアッククイズゲーム『電脳学園』。このシリーズの4作目の企画がもちあがっているらしい。手を変え品を変えならぬ、ネタを変えキャラデザインを変え……でがんばっているこの作品。はたして、次はどんな問題が出題されるのか? それを考えるとオタクたちは眠れない!?

# 91年期待の新作にスポットライト

SPOTLIGHT

前ページからのつづき

ひきつづき「期待の新作にスポットライト」なのだ。小さいスペースだけど、ゲームを買う参考になればもうけもんだぞ。

## イルミナ！

カクテル・ソフト
■91年2月下旬発売予定
※画面はPC-88版です

フィールド型美少女RPG。主人公のパートナーを、3人の女の子から選んで遊べる。もちろん美少女いっぱい、エッチいっぱい♡

カワイコちゃんがいっぱい♡

## エリート

マイクロプローズジャパン
■発売日未定
※画面はMSX2版です

7月号でも紹介したワイヤーフレームのスペースシューティングAVG。発売日はいぜんとして未定のまま。イギリス生まれだ。

このシンプルさがいいのだ

## X・na（キサナ）

フェアリーテール
■91年12月下旬発売予定
※画面はPC-88版です

3Dダンジョンの美少女RPG。モンスターにさらわれた女の子を助け出すため、塔に乗りこんでいくというお話。エッチもありあり。

キサナはこんなんなってる

## 斬・夜叉円舞曲

ウルフチーム
■発売日未定
※画面はPC-88版です

邪悪な力に操られた信長・秀吉・家康と夜叉の対決を描いたSLG。シナリオは3種類。RPGの要素もふくんだゲームだ。

SLGどいってもヘクスではない

## 3Dプール

マイクロプローズジャパン
■発売日未定
※画面はMSX2版です

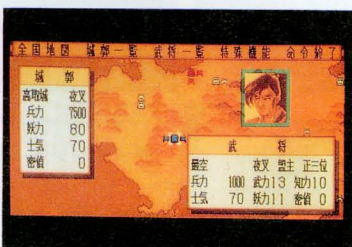
手玉を中心に上下左右に自由に視点をとることができるビリヤード。これまでにないリアルな画面を実現。これも7月号で掲載。イギリス製。

製品版では玉がカラーになる予定

## 聖戦士ダンバイン

ファミリーソフト
■91年1月12日発売予定
※画面はMSX2版です

アニメでおなじみの『聖戦士ダンバイン』のSLG化。発売日もようやく1月に決定。来月号では紹介できると思うのでお楽しみに。

迫力のバトルシーン

## タッグ・オブ・ウォー

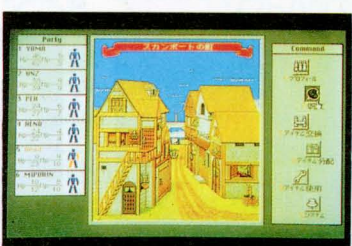
ザイン・ソフト
■発売日未定
※画面はPC-98版です

発売予定表の未定の欄にドッカリ腰をおろしているこのゲーム。なかみはというと、なんとコンピュータとの綱引きゲームであった。

綱引きだ〜。どっちもガンバレー

## ファンタジーIV

スタークラフト
■91年1月発売予定
※画面はPC-98版です

おなじみのRPGシリーズ4作目。戦闘シーンは選択式でなく、チョコチョコ動きまわって戦うようになった。物語は前作から20年後の設定。

きれいなグラフィックスだな

### お話だけでもいいですか？

〈エルフの豪華本が発売される♡〉先月からお知らせしていたとおり、今月の11日に『エルフ美少女アルバム』が発売されることになった。内容は、最新作『ドラゴン・ナイトII』の情報や未公開原画集、そしてエルフのゲームに出演している女の子211人のデータをまとめた「美少女名鑑211」など、まるまる1冊エルフだけ。 ⇒次ページへ

## 星の砂物語

ディー・オー
■発売日未定
※画面はMSX２版です

ペンションで起きた殺人事件の謎を解くサスペンスAVG。かわいい女の子もたくさん登場し、たくさんエッチもあるぞ。

11月号カミングスーンで紹介ずみ

## ポッキー2

ポニーテールソフト
■91年２月発売予定
※画面はPC-88版です

女生徒にいたずらをくりかえす怪人赤マントをやっつけろ！　おなじみ、あの美少女ズコズコAVGの第２弾。今回もグッドよん♡

美少女指数もさらにアップした♡

## 毎日がエッチ

ハート電子産業
■発売日未定
※画面はPC-98版です

千人斬り（わかんない人はお母さんに聞いてね）を目指し、かたっぱしから女の子と♡しちゃうゲーム。それにしてもスゴイ設定だなあ。

千人でも万人でも斬ってやるぜ!!

## 無敵刑事大打撃

ファミリーソフト
■発売日未定
※画面はPC-88版です

プルトニウム密輸犯を捜すのが目的のAVG。とにかくコミカルでハチャメチャ。オマケにシーモンキーがついてくるのも不穏だ。

下ネタが多いそうですよ

## ランスⅡ

アリスソフト
■91年１月15日発売予定
※画面はMSX２版です

全６ステージの美少女RPG。魔法が使えたりパーティを組むことが可能になった。４人の魔法使いをエッチでたおすというのもうれしい♡

ヒロイン"シィル"は美少女♡

## レイ・ガン

エルフ
■発売日未定
※画面はPC-98版です

『ドラゴン・ナイトⅡ』のつぎに予定されているフィールド型美少女RPG。いままで以上にキレイなグラフィックになるそうなので期待。

さすがエルフ。女の子は抜群!!

## いまのところ発売予定はない！　けど出してほしいこの２本!!

### ブライ下巻　リバーヒルソフト

上巻の続編にあたるこのゲーム。スタッフもほぼそのままに、PC-98版が年内に発売される予定だ。しかし「MSXへの移植は大幅な仕様変更を必要とするため慎重に検討中」だとか。なんとかして移植してほしいと思うが、はたして……。

ぜひMSXでも発売を！（画面はPC-98版）

### ジーザス２　エニックス

絶対やりたい、ヤリタイ！（画面はPC-88版）

なぜかMファン読者には『ジーザス』ファンが多い。そこでぜひとも発売してもらいたいのが『ジーザス２』だ。PC-88版の絵を見ると、美しさに思わずため息。物語は、１作目のジーザス事件から２年後という設定だ。エニックスさん出して！

## ソフトハウスの

ソフトハウスの近況がわかるこのコーナー。今月は、なんと14社も登場のお年玉拡大版だぞ。ふつうじゃ聞けないソフトハウスの生の声をまんまおとどけっ!!

**お年玉拡大版!!**

### アリスソフト

もう、明けましておめでとうかな？　91年のアリスソフトの第1弾となるゲームは、『ランスII・反逆の少女たち』です。あのランスとシィルが、ついにMSX版で復活します。待ちくたびれた人ごめんなさい。きっと満足いくものにします。　(YUKIMI)

### ウェンディマガジン

『ピンクソックス』の看板娘まなみで〜す。ナニいってんの、看板娘は私さやかよ♡　『ピンクソックス4』ももうすぐ発売されるし、ゆかもいれて3人なかよくピンクソックスの看板をしょっていこうよ♡　(ピンクソックスギャルズ♡まなみ・さやか・ゆか)

### ホット・ビィ

渋谷のゲームセンターで『パラメデス』してたあなた。まだまだ修行がたりないわ！　1から6までのつづき役で一挙に5ライン消す壮快さを味わってね。さぁ、家に帰って特訓だっ!!　MSX2版『パラメデス』は、タケル専用で発売中よ!!　(ゆきえ)

### ガイナックス

3人のライバルをかわし、大宇宙を救うガンバスターのパイロットになるのはキミだ。あの『電脳学園III・トップをねらえ！』がMSXでついに登場。鼻血噴水モノのグラフィックは出るわ、スタッフはたおれるわで、そりゃモー大騒ぎさっ♡　(貧血なの中村)

### グローディア

『エメラルド・ドラゴン』のMSX2版は12月上旬に発売されますね。イシュ・バーンの平和をかけて戦うアトルシャンとタムリン。そして仲間たちの活躍と、波瀾にみちあふれた長い旅を、ぜひぜひ楽しんでください。よろしく！　(成田)

### コンパイル

だも、コンパイルです。今回の『DS20号』は、2周年記念大出血の3枚組！　しかも遊べる遊べる。価格はドーンと2,980円だ。14日には究極パズルゲーム「にゃんぴ」と「サムゲームス総集編」の合体した『DSデラックス3』が3,880円で登場。(田中じゃ)

### バーディーソフト

自由で自己主張のできる当ソフトハウスは、毎日たくさんの人が集まってきます。そしていつのまにかスタッフの一員となってソフト開発に熱中しています。そんなスタッフが自信をもって開発中の美少女ゲーム『ビースト』『キャル』は来年発売です。(渋谷)

### ディー・オー

いつのまにか美少女RPG『エクスタリアン』を発売しているディー・オーです。11月の30日にはもうでてたんだけど気がついていたかな？　この調子で新作のAVG『星の砂物語』も発売するから、期待して待っててくださいね♡　(スタッフK)

### テクノポリスソフト

テクノポリス誌とフェアリーテール社で、ゲームを共同制作します。作品第1弾は、壮大なスペースオペラAVG『ドラゴンアイズ』！　MSXへの移植も検討中です。ニューブランド〝GAMEテクノポリス〟をよろしくお願いします。(稲村しょう子)

### ナムコ

冷たい木枯らしが冬の到来を告げる今日このごろ、みなさまいかがお過ごしでしょうか？　冬の高速道路は、チェーン規制や速度規制などでたいへん走りにくいものです。そのウップンを晴らすため『F1道中記』でかっとんでください。　(つゆき)

### 日本テレネット

待たせたな！　何がって、そりゃ『コラムス』に決まってんぢゃねーか。買う予定だって!?　アンタはエライ。あの数種の宝石たちが一体となって次々に消えていくさまは、それはもう至福の極み。こんな快感がMSXで味わえるなんて幸福者だぜ!!　(たかを)

### マイティマイコンシステム

好評『プロの碁』シリーズの第3弾が発売になりました。これは上級者用(2級から3段を目指す人)で、プロの感覚を育てる囲碁ソフトです。プロの対局をもとにつぎの一手を考えます。新機能〝その手もあります〟で、さらにおもしろくなりました。(越田)

### もものきはうす

うふっ♡　もうすぐ楽しいクリスマス。ボーナスだってウッキウキ。彼に何をプレゼントしようかな〜なんて、もうドッキドキ。でも仕事もちゃんとかたづけないとね。というわけで、『ピーチアップ8』は「電脳学園III」がでんでんと遊べるぞー。(紫かずみ)

### ハード

どもども♡です。冬ですねぇー。冬といえば年末年始。年末年始といえば何たって現実逃避だヨロレイヒ〜！　だってだって正月というのに新作がひとつもないんですもの。ぐすん。でも、91年こそガンバルぜいっ!!　(自称大画伯のさっぽろモモコ)

ひとめでわかる！ ➡➡➡

▼ソフト・ハード・本に関する最新情報▼▼▼

# MSX新作発売予定表

この情報は 11月21日 現在のものです！

記号の意味➡無印はMSX2／2＋。●はMSX、MSX2／2＋対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX－MUSICに対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

## ■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

| 発売予定日 | | タイトル（媒体）／メーカー名／予定価格 |
|---|---|---|
| 12月 | 6日 | ★FRAY（フレイ）（D）／マイクロキャビン／7,800円 |
| | 6日 | FRAY（フレイ）（D）／マイクロキャビン／7,800円♪ |
| | 7日 | ディスクステーション#20（D）／コンパイル／2,980円♪ |
| | 7日 | パラメデス（D：タケルでのみ販売）／ホット・ビィ／4,900円♪ |
| | 上旬 | エメラルド・ドラゴン（D）／バショウハウス、グローディア／8,800円♪ |
| | 上旬 | アズ・ユー・ライク　やりたい放題3（D）／全流通／6,800円 |
| | 11日 | エルフ美少女アルバム（本）／徳間書店／1,380円（税込） |
| | 12日 | サウルスランチVOL.3（D）／ビッツー／3,400円♪ |
| | 14日 | DSデラックス#3　にゃんぴ（D）／コンパイル／3,880円♪ |
| | 14日 | ウィザードリィ3（D）／アスキー／9,800円 |
| | 14日 | フリートコマンダーII（D）／アスキー／9,800円♪ |
| | 14日 | コラムス（D）／日本テレネット／7,200円♪ |
| | 15日 | ランペルール（R）／光栄／11,800円♪ |
| | 15日 | ランペルール（R：サウンドウェア付）／光栄／14,800円♪ |
| | 15日 | DPS SG（D）／アリスソフト／6,800円 |
| | 20日 | ランペルール（D）／光栄／9,800円♪ |
| | 20日 | ランペルール（D：サウンドウェア付）／光栄／12,200円♪ |
| | 中旬 | ★MSXView（R＋D）／アスキー／9,800円 |
| | 21日 | 銀河英雄伝説II（D）／ボーステック／9,800円♪ |
| | 21日 | ★シード オブ ドラゴン（D）／リバーヒルソフト／8,800円 |
| | 25日 | ティル・ナ・ノーグ（D）／システムソフト／8,800円♪ |
| | 下旬 | 花のももこ組（D）／日本物産／価格未定♪ |
| | 下旬 | サークII（D）／マイクロキャビン／8,800円♪ |
| | 下旬 | ピンクソックス4（D）／ウェンディマガジン／3,600円♪ |
| | 下旬 | X・na（キサナ）（D）／フェアリーテール／6,800円 |
| | ? | ●ダンジョンハンター（R＋プラスXターミネーターレーザー）／アスキー／12,800円 |
| | ? | MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー8（D：タケルでのみ販売）／徳間書店／価格未定 |
| | ? | MIDIサウルス（R＋D）／ビッツー／19,800円 |
| 91年1月 | 8日 | MSX・FAN2月号（本）／徳間書店／価格未定 |
| | 11日 | ディスクステーション#21（D）／コンパイル／1,940円♪ |
| | 12日 | 聖戦士ダンバイン（D）／ファミリーソフト／8,800円♪ |
| | 15日 | ランスII　反逆の少女たち（D）／アリスソフト／6,800円 |
| | 25日 | ミスティVol.7（D）／データウエスト／5,000円 |
| | 25日 | ピーチアップ8（D）／ももの木はうす／3,800円♪ |
| | 下旬 | キャル（D）／バーディーソフト／6,800円 |
| | 下旬 | ビースト（D）／バーディーソフト／7,800円 |
| | ? | MSX-Datapack（本＋D）／アスキー／12,000円 |

| 発売予定日 | | タイトル（媒体）／メーカー名／予定価格 |
|---|---|---|
| 91年1月 | ? | ファンタジーIV（D）／スタークラフト／9,800円♪ |
| | ? | ドラゴン・ナイトII（D）／エルフ／7,800円 |
| 2月 | 8日 | MSX・FAN3月号（本）／徳間書店／価格未定 |
| | 8日 | ディスクステーション#22（D）／コンパイル／2,980円♪ |
| | 中旬 | ［ドラゴンシティ］X指定（D）／フェアリーテール／6,800円 |
| | 中旬 | 私をゴルフに連れてって（D）／フェアリーテール／7,800円 |
| | 下旬 | イルミナ！（D）／カクテル・ソフト／6,800円 |
| | ? | ポッキー2（D）／ポニーテールソフト／7,800円 |
| 3月以降と発売日未定 | | 火星甲殻団（D）／アスキー／価格未定 |
| | | 斬　夜叉円舞曲（D）／ウルフチーム／価格未定♪ |
| | | レイ・ガン（D）／エルフ／6,800円 |
| | | 提督の決断（R）／光栄／価格未定♪ |
| | | 提督の決断（D）／光栄／価格未定♪ |
| | | 信長の野望・武将風雲録（R）／光栄／価格未定♪ |
| | | 信長の野望・武将風雲録（D）／光栄／価格未定♪ |
| | | 雪の国クルージュ（D）／ザイン・ソフト／8,800円 |
| | | タッグ・オブ・ウォー（D）／ザイン・ソフト／価格未定 |
| | | 麻雀悟空　天竺への道（R）／シャノアール／価格未定♪ |
| | | 夜の天使たち（D）／ジャスト／8,800円 |
| | | 星の砂物語（D）／ディー・オー／6,800円♪ |
| | | 宇宙（そら）翔けるビジネスマン（D）／全流通／6,800円 |
| | | 倉庫番リベンジ（仮称）（D）／発売元未定／価格未定 |
| | | ●ワンダーボーイII　モンスターランド（R）／日本デクスタ／7,800円 |
| | | 毎日がえっち（D）／ハート電子産業／7,200円♪ |
| | | ビバ・ラスベガス（D）／ハル研究所／価格未定 |
| | | シンセサウルスVer.3.0（D）／ビッツー／価格未定♪ |
| | | スコアサウルス（D）／ビッツー／価格未定 |
| | | 無敵刑事大打撃　史上最大の犯罪（D）／ファミリーソフト／7,800円 |
| | | エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス（D）／ブレイングレイ／価格未定 |
| | | 3Dプール（D）／マイクロプローズジャパン／価格未定 |
| | | エリート（D）／マイクロプローズジャパン／価格未定 |

## FAN CLIP

### メンタイコと人情の街・博多で ターボR専用ソフトがムキムキ

# タボちゃんの可能性③

開発室風景。右端の後頭部が若松さん。その目はグラデのきれいなキャラクタが小気味よく飛んだりはねたりするモニタに注がれている。あれでもまだ遊べないのかな

ゲーム＆グラフィックデザイナーの若松隆太郎さん。形よりも描き方に自分が表れるという

メインプログラマの宮川卓也さん。ターボRはスピードに気を使わずプログラムできるそうだ

サブプログラマの浦辻明子さん。こうして写真で見るときれいだが実物はもっと美人

マップ担当の重松純二さん。あの宮沢りえパソコンのFM TOWNSでずっと作業中

3回続けてターボRネタだ。そこでとうぜん予想されるようにわたしたちは福岡へ飛んだ。いつもの浜野カメラマンのほかに、編集部Fという小僧もついてきた。こいつは太いやつだ(じっさい太っているけど)。わたしがノーネクタイにくたびれたジャケットを着て行くというのに、こいつは紺のスーツに真紅のネクタイをキリリとしめて、ヘアースタイルは地味な鳥ゴボウタイプ。ひょっとしたらこの取材を機会にリバーヒルにバチカしようとしているんではないかとわたしは疑いながら飛行機のなかで眠った。

ああ、よく寝た。福岡はいつ来ても博多だ。空は青く澄み、まるで九州の空のようだ。

リバーヒルソフトへずかずかあがりこむと、以前来たときよりもももっと人が増え、ピリピリと張りつめた空気が頬に痛い。ヒクヒク。どうも来てはいけないときに来てしまったらしい。ただでさえ追いこみ期間の11月中旬、そのうえ新しい機種で新しいタイプのソフトを開発しようとしたときにありがちな、ちょっとしたトラブルがあったばかりだったのだ。ヒクヒク。それでも、なんていい人たちばかりなんだろう、穏やかにわたしたちの取材に応じてくれた。

ゲームデザイナーの若松さんにこのゲームの企画とターボRとの相性をきいてみた。

「大きめのキャラクタを見ばえのする速度で動かせるし、メモリが大きいから大量のデータも持っていられますね」

まあ、相性はいいということか。突然だが、わたしはマジュラという4本手のムキムキマンが好きだ。チーフプログラマの宮川さんにきくと、

「このゲームをMSX2で作れったって作れないですよ。大きなグラフィックデータを持っているうえに、音楽に32Kバイトも使っているし」

主人公が腰に手をあてててたたずんでいるペーソスも好きだ。はやく遊びたい。しかし、トラブルは開発の進行をしばらく止めている……。はやく、芽を出せ、竜の種。1つください、お供しましょう。

## EDITORIAL WEATHER

### まえまえから

思っていたことだが、MSXをスーパーファミコンと比べたり、PC98HAと比べたりするのは、まったく意味がない。なんというか、そもそもの存在意義がまったくちがうものだから。

MSXは「適当」が命だ。適当な値段で、適当にゲームも遊べ、適当に実用ソフトもあり、適当にCGも描け、適当にコンピュータミュージックが楽しめる。適当にワープロが打てるし、適当にプログラムも作れる。こんなに適当にいろいろできる道具はそうない。

この適当な道具を持って、新しい「芸術」の形が生み出されている。それはデジタルだけれど、適当に柔らかく適当に硬く、そしてとてもやさしい。ファンダムやFM音楽館やCGコンテストの投稿作品を見ているとこれこそがMSXの意義だと強く感じるのだ。

**次号2月号は** 新しい希望の年が明けまして たぶんおめでとうございます **1月8日発売!**

## AD INDEX




〈発売〉徳間書店 〈発行・編集〉徳間書店インターメディア株式会社■PUBLISHER＝栃窪宏男 ■EDITOR & LEPRECHAUN＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋鴇田洋志＋引田伸一＋福成雅英■ASSISTANT EDITORS＝川井田茂雄＋川尻淳史＋佐伯憲司＋鈴木伸一＋諸橋康一＋山本晃央＋渡辺庸■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝井沢俊二■EDITORIAL DESIGNERS＝井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE＋清水保邦＋井上美香■ILLUSTRATORS＝尾台誠＋しまづ★どんき＋中野カンフー!＋野見山つつじ＋南辰真＋成田保宏■COVER ARTIST＝佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石井浩道・蕪木紀久枝・崎山裕子・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

ASCII

# 12月14日、攻撃作戦発動

海戦をリアルにシミュレートしたSLG「フリートコマンダー」が、
ついにMSXユーザーの前に登場する。
プレイヤー諸君に課せられた使命は、戦艦、空母、航空機隊等によって編成されたプロトン帝国連合艦隊を指揮し、
敵アルゴン連邦艦隊に打ち勝つこと。
いち早く敵艦隊を発見し、
あらゆる局面に対応する戦略を
立てることが勝利への鍵となる。
諸君の健闘を祈る。

500近くに及ぶ艦船、航空機の性能は、1940年代の実兵器を元に設定されている。

**海大型潜水艦 伊162**
潜航中は発見されずに敵を攻撃できる。ただし電力消費が大きいため、潜航時間に制限がある。

**金剛型戦艦 霧島**
戦艦は攻撃力、防御力共に最強のユニットとなる。一般的に速力は遅いが、金剛型はこの欠点を補った高速の巡洋戦艦である。

**99式艦上爆撃機**
250キロ爆弾2発を搭載可能。艦船や都市への攻撃力は絶大だが、戦闘機隊による攻撃には弱い。

キャンペーンモードは15の連続したシナリオによって構成されている。

敵艦、航空機の位置は、レーダーによる索敵範囲に入るまで判別できない。

戦闘シーンはアニメーション画面になる。砲声、機銃音等のSEもリアル。

本格派海戦シミュレーション

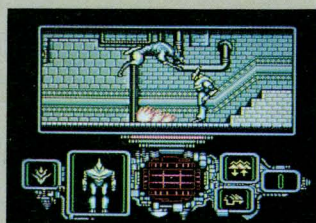
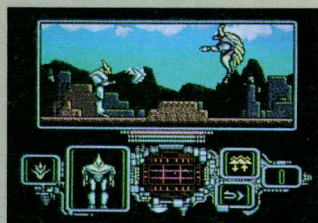
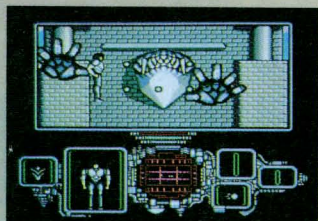
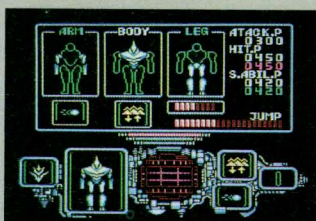
## フリートコマンダーII
### 黄昏の海域

12月14日発売 価格9,800円（表示価格には消費税が別途付加されます）

対応機種：MSX2（VRAM128K）MSX2+，turboRでも動作します。
メディア：2メガROM
- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応 FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応 マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。


〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

「竜の末裔、ここに眠る。帰還せしもの邪

**暗黒空間ヘルゲイトからの異形の侵略者は、**
**ついに地上制圧を完成しつつあった。**
**地上を救えるのは太古の守護神である竜の血を**
**受け継ぐものだけだ。**
**「生命の仮面」を抱き、今"竜戦士"が目覚める。**

竜戦士は、全6エリアを戦い進む。次々と襲い来るモンスター達は120種以上。世界各地に点在するモンスターを封印し、最終目的地「ヘルゲイト」へと至る。

各エリアで竜戦士の行く手に立ちはだかるグロテスクな超大型モンスター。待ち受ける様々な罠。

竜戦士は倒した敵の一部と能力を融合させて、パワーアップする。敵キャラの属性とパーツ変化の組合わせによる豊富なバリエーション。

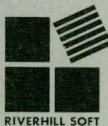
●PCMによるリアルな音声出力、R-MACSによる迫力のBGM全40曲

※R-MACS(リバーヒルソフト・ミディ・アレンジメント&コンポーズ・システム)とは、製作過程をMIDIでトータル管理。作曲、編曲から、内蔵音源での音声作成、ゲームBGMの最終仕上げまでをプロミュージシャンの手で行える音楽製作システムです。

# 12月14日発売予定

**3.5"-2DD(3枚組)**
**FM音源対応**
**標準価格8,800円**(税別)

専用

●ただいまスタッフを募集中です。詳しくは、人事担当・城内(しろうち)まで。
●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
☎092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈トークインフォメーション〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

悪なれば、我は目覚め、迎え伐たん。願わくば、我に永却の眠りが与えられんことを。」
Seed of Dragon
シード オブ ドラゴン
竜の末裔
りゅう まつ えい

# ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

**ターボRの実力①**
新開発16ビット高速CPU「R-800」搭載。ゲームもワープロも、グンと速い。

SEED OF DRAGON 開発元 リバーヒルソフト

フレイの大冒険 開発元 マイクロキャビン

**ターボRの実力②**
PCM録音／再生機能内蔵。なんとMSXが、コトバをしゃべるのだ！

**ターボRの実力③**
MSX-DOS2搭載。メインRAM 256KB。これは驚異の頭脳だ。

NEW

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST
パナソニック MSX turbo R パソコン
FS-A1ST 標準価格 87,800円（税別）

▶従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5〜6倍速で実行。（当社比）▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載（MS-DOS Ver. 2相当）。もちろん従来のMSX-DOSもサポート。▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶音声が録再できるPCM録再「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる。▶内蔵ワープロもスピードアップ。対話感覚で使える音声ガイド付。▶電子システム手帳対応（別売通信セット使用）

MSX turbo R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。

●MSX・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業（学校名）をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ ワープロ事業部営業部MXF係まで

MSX 400 夢をのせて400万台。

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社

JANUARY 1月号
第5巻第1号（通巻46号） 第三種郵便物認可 編集人 山森 尚 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代) (本体544円)


印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—1